Tot.397

高清光盘收录：各大厂商发布会&展台秀+大作现场实机试玩

游戏机实用技术

VGTIME

E3 2016

特刊176页钜献

发布会亲历+现场试玩+展台秀+高清视频

战神·生化危机7·塞尔达传说 荒野之息·新型Xbox One

COD 无尽战争&往日不再 制作团队采访

—攻略透解—

镜之边缘 催化剂·逆转裁判6

—研究中心—

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ

—读游戏—

守望先锋 背景故事介绍 上

ULTRA CONSOLE GAME

2016.7A 定价：RMB 22.00

ISSN 1008-0600





地平线 期待黎明 精美游戏海报



TV GAME半月刊
2016.7A
总第397期

COVER STAFF
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

特刊钜献



E3 2016



攻略透解
镜之边缘 催化剂

攻略透解



逆转裁判6

读游戏



守望世界 先锋英雄（上）
《守望先锋》背景故事介绍

CONTENTS

特刊钜献

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。



UCG官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱[730000]
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年7月1日
定　　价：人民币22.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《黄金眼月旦评》五月份正在火爆热映中！
还有 E3 更多精彩原创视频持续更新中！

更多网络节目请登录



土豆视频



B站



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



特别收录

E3 2016微软发布会亮点



特别收录

E3 2016 前线花絮&缤纷展台秀



特别收录

E3 2016《极限竞速 地平线3》试玩



特别收录

E3 2016索尼发布会亮点

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

E3 2016

微软·索尼
任天堂
第三方
发布会亮点

前线花絮&缤纷展台秀

再生核心
极限竞速 地平线3
盗贼之海
试玩

新作影像集锦

微软新主机“天蝎”预告
战争机器 4 | 丧尸围城 4
光环战争 2
极限竞速 地平线 3 | 战神
底特律 化身为人
地平线 期待黎明 | 蜘蛛侠
蝙蝠侠 阿克汉姆 VR
往日不再
塞尔达传说 荒野之息
泰坦天降 2 | 看门狗 2
质量效应 仙女座
生化危机 7
掠食 | 铁拳 7

ENDING SONG

《死亡搁浅》BGM
“I'll Keep Coming”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①逆转裁判6		Capcom ②	文字冒险 ③
3DS ④	⑤逆転裁判6	⑥	日版
	2016年6月9日 ⑦	本地1人 ⑧	对应年龄：12岁以上 ⑨
	售价为6264日元 ⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者

E3 2016 新世代开幕

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

诚挚邀请您参加

E3 2016游戏展

详细内容将于P5开始

期待您的光临

You're invited to the E3 2016 UCG special issue
Start your journey by turn to page 5
Inspiring New Worlds !

三日月

历年E3前都例行会有各种"剧透",今年也不例外。早在E3开始之前,《看门狗2》的预告片和《丧尸围城4》的实际游戏画面等新作情报就已经被曝光了。鉴于三日月我自己对纯放预告片以及只会"画饼"的所谓"新作"没什么兴趣,因此对于E3的展望,相对而言我还是很保守的。

今年E3最期待的游戏演示无疑是EA的两款FPS新作:《BF1》以及《泰坦天降2》,笔者是前者的系列死忠,而后者虽然前作没有玩过,但前作的素质还是有所听闻,续作想必也是比前作更加成熟,而且最重要的是这两款游戏应该是会有试玩,那可比预告片什么的有意思多了。另外就是育碧的《看门狗2》以及《幽灵小队 无法之地》,育碧的系列第二作一般都会有着翻天覆地的改善,"《刺客信条》系列"如此,我希望《看门狗2》也能继续发扬这一优点。后者第一次尝试开放世界,同样是一个只要不犯大错(BUG)就可能是杰作的令人期待的好游戏。另外还有一些重制版游戏也是相当值得期待,例如早被泄露的《上古卷轴V》以及不知道孰真孰假的《荒野大救赎》重制版。当然,这次E3展会还有专为独立游戏开放的展台,这无疑也相当让人期待。

稀饭

跨过半个地球,见证一场游戏盛事,这种事情哪怕再多做一百遍,也不会让人觉得腻味。尤其是在这个网络信息发达的年代,一切的震撼消息都似乎被廉价化了,变成了一条条不过是140字的短消息。但总有一些事情值得隆重对待,总有一些消息需要在万众瞩目的情况下公开,网络越是发达,信息越是廉价,就显得E3越发地珍贵,因为它的存在告诉我们,电子游戏,就是值得这样全心全意去展现!今年E3 2016,很荣幸能继续为大家带来现场的第一手消息,也更荣幸于能够利用杂志的特点,带着你们一起同游E3。希望终有一天,我们能够拥有自己的全球展会,而我们能够在自己的E3上,并肩同乐!

2016年6月9日
写于E3采访小分队出发前

CONTENTS

发布会
会声会影

展台站
各自为站

试玩台
好戏连台

游行路
前路漫漫

E3梦
魂牵梦绕

INDEX索引





贝塞斯达发布会亲历



晒媒体

每年总有一些厂商发布会流程显得没什么人性，以往EA和育碧经常出这种问题，去年贝塞斯达的安排也算不上高明，网络上没有媒体申请通道，现场排队位置也较为混乱。我想着人家好歹是第一次，不太好苛求，就没怎么吐槽，今年料想贝塞斯达有了过往经验，应该会做得更成熟一些，结果不幸猜错，又被摆了一道。

别的不说，先进场贝塞斯达就给我们来了个下马威。去年他们发布会在大名鼎鼎的杜比剧院（原本是柯达剧院，后来因更换了所属方而改名），位处好莱坞附近的星光大道，也算得上是高大上。今年画风突变，换成了洛杉矶旧机库（The LA Hangar），一个已经被改造成大型活动举办地点的场地，虽然面积的确惊人，配套内容也做得不错，却是位于周边环境安全较差的旧工业区，一路驶去看到的都是旧铁厂和做工粗糙的平房，更离谱的是附近不时传来响亮的爆破声。据在附近停车等待我们活动结束的霍比特人透露，他甚至还听到附近传出过5发枪声，时值奥兰多枪击案余波未尽消息满天飞的时刻，实在是令人肝颤。





▲▶场外晒完场内晒，我们真没这么缺钙啊大哥！

而就在这种环境当中，贝塞斯达竟然还不对提前到达的媒体和粉丝提供内部通道，硬逼着他们在场馆外面晒着洛杉矶6月的艳阳等，虽然凉风不时吹过，但站着等起来实在是煎熬。好不容易熬到了5点开始入场，结果场馆前又是一道长长的排队栏杆，媒体和观众们需要在这里继续等待活动正式开始，惟一能够拿到的御暑之物就是一瓶冰镇过的蒸馏水……洛杉矶6月的天已经黑得非常晚，五点钟的时候仍然艳阳高照，虽然没有中午厉害，但也足够给我们过度的阳光照射，补钙补到骨质增生了。





▲发布会现场的装饰还是像模像样的，但是附近的街区风景就是一片城乡结合部的样子。

晾媒体

大约6点的时候，观众们终于可以进场了，这次发布会的入场名额在开始的时候仍然比较严格，我们必须在手上盖一个“BE3”字样的印章，以证明我们能够在场地当中进出自如，然后还拿到了一张座位票，就像是电影院里般地写好了座位号，必须对号入座。场馆里座位不算太宽敞，座位与座位之间的走道也非常狭窄，所以坐下来了之后时不时还得整个人站起来，给要走到更里面的让出行走空间来。而在食物方面，可能是考虑到没有到传统美国习惯当中的饭点，所以每个座位旁边只准备了一包爆米花和一瓶水，算是给被晒了半天的媒体和观众们补充了点能量。

之后，发布会开始——才怪！因为正式开始时间是7点，所以等媒体和观众们都晒好了，保证大家都出过汗后，就被塞进了这个明显空调制冷力度不是太强的室内空间里，开始被“晾”起来，一晾又是一个多小时。期间一开始根本没有任何节目内容，就只有许多贝塞斯达旗下作品经典BGM的混音曲在播放。



▲港真，有的粉丝COSPLAY还是很专业的，起码看着赏心悦目。

之后大荧幕上开始播放一些相对有趣的内容，包括贝塞斯达旗下粉丝们打造的各种有爱的同人视频和公司工作人员们的一些趣事，后面还夹杂着贝塞斯达旗下游戏作品的趣味小问答，甚至还有对贝塞斯达近期推出作品的推荐。虽然观赏性不至于太差，可惜并没有什么新消息和干货，于是媒体们就被晾在一边，只能百无聊赖地等着发布会开场。



■这顿“晚饭”揭开了我们在美国接下来几天午餐和晚餐吃无定时的序幕。

信仰满分的发布会
三日月视点

作为第一次出国的人，洛杉矶给我的第一印象就是：都晚上8点了怎么还不天黑啊。直到我们5点进入会场，再排着长长的队伍并在6点终于进场的这段时间内，洛杉矶的太阳依然倔强地挂在天空上用它的光辉来照耀着我们。而在我们历经千辛万苦进入会场后，正戏依然没有开场。等待着我们的并不是什么大作劲爆预告片，而是“问答环节”。屏幕上不断出现一些关于贝塞斯达游戏的趣味小问答，不过由于这种问答既没有现场互动也没有什么丰厚礼品，用来撑几乎一小时冷场无疑有点勉强。

想必很多曾看过贝塞斯达展前发布会直播的读者都有一种这样的看法：这次发布会完全不给力。是的，即便是自认半个贝塞斯达脑残粉的我也觉得这次发布会无论是内容还是形式都缺乏爆点，既没有索尼微软那样的劲爆新作新主机，也没有育碧那样别具心裁的演出形式。整场发布会都给人一种极度粉丝向的感觉，当然《上古卷轴V 天际》高清重制版以及《辐射4》后续DLC公布时，作为这两个游戏的忠实粉丝的我还是小激动了一番（虽然我早就知道了）。至于《冤罪杀机2》的演示则有点不过不失，没有让我看到本作应有的亮点，给我的感觉更多是一个只增加了新角色新故事新能力的强化版《冤罪杀机》。

鉴于我并不是一个喜欢“看饼”的人，无论CG弄得有多吸引人，宣传动画对我的吸引力一直有限（育碧除外）。因此作为这次发布会的重点游戏《雷神之锤》以及《掠食》都没有给我耳目一新的感觉，相比之下我倒是对卡牌游戏《上古卷轴传奇》更感兴趣。



■看到“避难所科技工坊”DLC公布的时候，瞬间开始妄想能不能把《辐射 避难所》里自己的避难所搬进《辐射4》当中，当然，这应该是不可能的啦。



■好歹见到了避难所小子，勉为其难点个赞吧。



■成功试玩《辐射4》VR版，然而没两分钟就被通知要散场了，扫兴啊！

玩家的狂欢夜

贝塞斯达的发布会无疑不算吸引，对于熬夜看直播的读者们更是这样，但对于有幸在现场的小编们来说，这次发布会的重头戏以及加分点都不能从直播里看出来。发布会结束后，所有出席发布会的人都被指引到另一个会场现场，在那里贝塞斯达举办了一个试玩派对。除了刚才几个新作的宣传舞台外，还有一些游戏的试玩，例如《毁灭战士》的多人部分、《辐射4》以及《毁灭战士》的VR体验和《上古卷轴 传奇》的试玩体验。

鉴于稀饭和VGtime的骑士同学自告奋勇排起了VR体验，我有幸有时间逛了一下会场。会场除了有吃有喝外，后来还有摇滚乐队“Blink 182”登场表演。虽然我并没有听过这个乐队的歌曲，但从现场观众纷纷放下游戏试玩来到舞台前大呼小叫并且拿起手机狂拍来看，应该也是个颇有知名度的乐队。不过对这个乐队不了解并没有妨碍我去享受这个氛围，至少我现在有点懂那些在现场演唱会喝着啤酒听着歌然后就能狂欢一整夜的人的心情了，在那种氛围下，即便语言不通，即便文化各异，但音乐就是能让你融入并乐在其中。

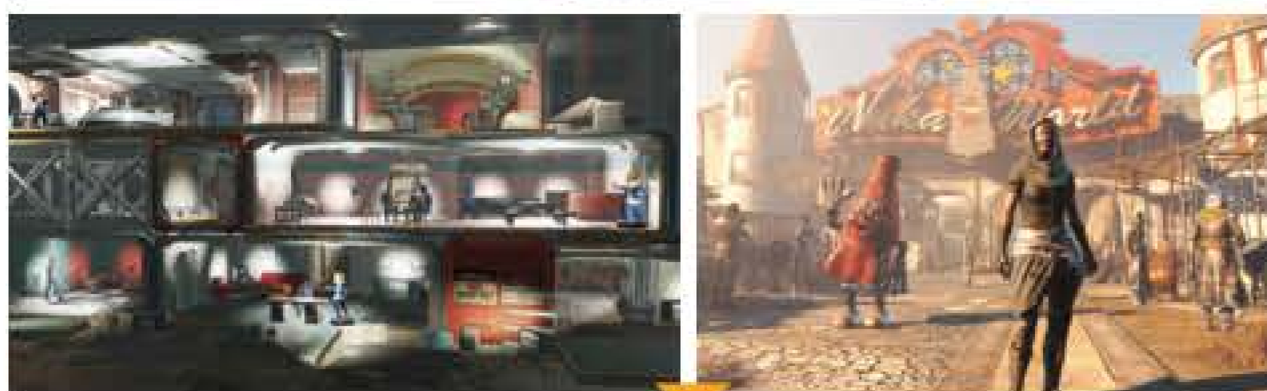
但说了这么多，依然没有改变了我又饿又累的事实，缺乏爆点的发布会内容也让我的首次E3发布会之旅开了一个不算太好的头。我在此希望如果再有一次机会我能参加贝塞斯达的展前发布会的话，能把派对时间提前到发布会之前吗？

看点解析

更快！更火爆！《雷神之锤》回归！



无论你是新玩家还是老玩家，《雷神之锤》的大名都肯定听过。这个系列影响了无数的后来者，甚至连最近的《守望先锋》里你都或多或少能看到这个游戏的身影。时隔多年《雷神之锤 勇士》的公布无疑让很多老玩家兴奋不已。老派主视角射击游戏的回归在近几年仿佛成为了一股潮流，无论是《德军总部》还是最近《毁灭战士》都证明以往那套“火爆爽快快节奏”的主视角射击游戏依然能够吸引现在的玩家。而开发了这几个游戏的贝塞斯达无疑也有着实力来重塑《雷神之锤》昔日的光辉。



避难所科技再升级！

以一款移动端游戏来说，《辐射 避难所》对于家用机玩家的吸引力可以说是出乎意料地高，一般玩票式的移动端游戏一年之后基本都已经不在我们的讨论之列，但是这款作品却总可以靠着良心而紧扣粉丝需求的更新来刷新自己的存在感。

今年的贝塞斯达发布会，《避难所》果然又录了一把脸，而且靠着不长的预告继续换来了粉丝们的欢呼，原因无他，实在是更新内容太有诚意也太对胃口。

在这次发布会公布的 1.6 补丁当中，最引人注目的新内容是任务系统（Quest），玩家可以派出几个避难所居民组成小队，去探索废土上的某些地点并达成相应的任务来获取奖励，玩家的视角是真的会跟着一起转移到探索地点，而且这些地点也包括了许多游戏中的标志性建筑，例如红火箭加油站和大无敌超市等等，里面也会出现《避难所》之前并没有加入的系列标志性敌人，例如辐射蝎和狂尸鬼。

更重要的是，玩家在更新之后，可以更为细致地指挥居民们战斗，例如可以指挥他们集体攻击一个目标，或是分开攻击不同的对手，甚至还可以通过完成一个迷你游戏来帮助居民们打出致命一击。

同时游戏还有让居民能够在完成任务后迅速回到避难所的量子型核子可乐和提供某些特殊居民和资源的新手包等新元素加入。



当然，最重要的是，这款目前还是以移动端为主力平台的作品终于踏出了更重要的一步：推出 PC 版。

1.6 补丁和 PC 版目前都已经预定将于今年 7 月和大家见面，而关于 PC 版的细节会在不久之后公布，大家可以随时关注 VGtime 网站、APP 和 UCG 的官方微博及微信的后续报导。

DLC，DLC永不停！

对于其他游戏来说，DLC 出个没停其实是个挺烦人的事情，例如《死或生 5 最终回合》那无止境的商业合作服装 DLC 就让我看得都要吐了。但是同样是出 DLC，《辐射 4》的内容却显得更令人满意，因为他们增添的不只是挂羊头卖狗肉的东西，还是对于游戏系统的进一步优化和扩张。

在接下来的时间里，我们能够玩到三款新推出的《辐射 4》DLC，其中第一款 DLC“发明工坊”（Contraptions Workshop）已经在 6 月 21 日推出，增添的内容是以发挥玩家创意为主的各种建造装置，例如传送带、电梯、服装模特、武器展示架、轨道设置工具和温室设置工具等等，相信看到这期杂志的玩家们都已经体验过这些新内容的魅力了。除此之外，7 月推出的“避难所科技工坊”则更为重要，因为靠着这个 DLC，玩家们终于可以建设自己的避难所！或许在故事开端后就被废弃的 111 避难所就会在这个 DLC 的帮助下获得重生。之后最后一个在 8 月推出的 DLC“核子乐园”，应该是和 5 月推出的“远港惊魂”一样的故事 DLC，到底在这个核子可乐主题的乐园当中又会有什么样的冒险在等待着玩家？很快我们就可以一探究竟了。

再闯天际省

虽然大家纷纷猜测的《上古卷轴Ⅵ》并没有在发布会现身，不过我们好歹等来了一个“老滚”，那就是重制过的《上古卷轴Ⅴ 天际》。在没有变更游戏内容的情况下，大幅度提升的贴图素质和光影特效仍然让人感觉耳目一新，更何况本作的家用机版也支持 MOD 系统，10 月 28 日就发售也意味着我们无需等待太久。对于还期盼着“《上古卷轴》系列”新作的玩家来说，这款高清重制的《上古卷轴Ⅴ 天际 特别版》，也是一盘非常色香味俱全的冷饭了。



微软发布会亲历

稀饭视点

剧透疑云

从开展前的舆论情况看来，今年的几个厂商的发布会都饱受剧透之苦，许多大作或是新硬件都被提前爆料到了社交媒体上，从而令发布会本身无形中少了一些看点。微软算是其中一个受害者，发布会上打算公布的 Xbox One S 主机在开展前就连相关宣传页面都被挖了出来，作为神秘大作之一登场的《丧尸围城 4》也提前在网上被曝光，加上之前微软公布两台主机的计划这一传闻被最终证实，所以在这场发布会开始之前，的确让人有点感到不知道自己还该期待微软能拿出些什么惊人的消息来。

但是等我们一早赶到发布会现场，再次幸福地排在队伍的最前方，我发现自己心中的这些疑虑和困惑都变得不值一提。哪怕传言中的一切都是真的，其实也无损于其价值，因为道听途说和真正亲身见到这些消息被隆重地展现出来是两种完全不一样的体验，而光是期盼着能够见证那一刻的激动，就足以让这场盛会值回票价。从这个角度来说，开展前的种种剧透不但没有消磨我对于发布会的期待，反而让我变得更加心痒难耐了。



时间踏入到 8 点 45 时，发布会正式开始入场，我接过门票，和同行的伙伴们踏入场内，喧嚣的吵闹声在此刻离我而去，余下的只有满心的期盼。



■跟昨天贝塞斯达排队时"疯狂补钙"相比，微软方的处理方法明显人性化得多。

谍影重重

往年去 E3，我们都会在申请发布会名额的时候给同行的霍特比人小哥也申请一个，大家一起快乐地看厂商们各种放大招。不过今年我们申请的时候因为走了新的流程，结果一时不慎，竟然把霍比特人的名额给漏了。鉴于之后要补申请的时候已经来不及了，我们最后只能想方法把他给"偷渡"进去。

严格来说，微软发布会的安保还是蛮严格的，只有手上戴着腕带或是让工作人员验证你的申请码，才可以进去现场。但因为腕带本身是可脱的，所以最后我们用了暗度陈仓的方法——我和三日月先进场，然后我放下所有东西，拿上三日月

脱下来的腕带，从发布会的另外一个出口离开，告诉守门的保安我的相机忘在车里了，得回去拿一下，成功离开会场。

接下来，我在附近的一个车站和霍比特人碰头，让他戴上腕带，然后从第三个入口进去其中。之前一路上很顺利，不过或许是因为那天霍比特人作死，穿了件 Playstation 的衣服，守门的小哥满脸狐疑地把他拦了下来。还好，别人终究只是尽职，怕霍比特人是来砸场子的，在我们出示了腕带，并表示只是忘了拿手机，所以回了车上一趟后，最终还是被轻易地放行了。

不过这么一趟下来，我很肯定自己不是当间谍的料，光是那带着腕带混出来的路上我就禁不住疑神疑鬼，老觉得有人在跟着我，到了霍比特人被拦住的那瞬间，我连心脏都快跳出嗓眼外了。彼时我甚至没想到，因为之后的索尼发布会也加强了安检（恐怕是因为我们抵达美国后就发生了骇人听闻的奥兰多枪击案），我不得不又故技重施一趟，真是想想都觉得刺激。


■请让我们为这位勇士鼓掌！




▲ Xbox One S 的公布算是此次发布会的第一次高潮。

狂热粉丝

今年微软发布会的举办地点仍然是盖伦中心，所以场地结构并没有太大变化，只是舞台装饰又有了一些改变，对我个人来说算不上新鲜，但却也总能找到一些看点。例如今年的舞台两边都是两个能够转动的平台，在实际发布会当中，很多神秘嘉宾——包括来演示 VR 版《我的世界》的约翰·卡马克大神都是在这个平台上现身，就一个可动舞台来说还蛮有创意。

但是每年微软发布会也有一个怪习惯——媒体进场再早，也只会被安排到下层看台的侧座上，正对舞台的座位似乎是留给关系户的，听说去年 VGtime 的同学们曾经混进去过，但是今年算上霍比特人我们也有 7 个人，行动目标实在是太大，为了不节外生枝，最后还是决定留在侧座，毕竟还有偷看提词器来剧透自己这种福利不是嘛！

而靠在舞台旁的一批座椅，仍然是留给了 Xbox FanFest 活动选中的 500 位幸运玩家，他们都是 Xbox 的忠实用户，并且被微软选中，参加他们的发布会和接下来的 E3 展会活动。

既然是真饭，到了现场自然是份外激动，各种大呼小叫是免不了的，而且微软还会让摄影师特意给他们留影，所以欢呼声是一浪接一浪，让我们这些八卦心浓烈的媒体人士还以为是哪位大人物驾到，频频对他们张望，最后却发现又是老美们天生的自 High 属性在作怪。不过当发布会正式开始时，也正是这群粉丝们，为微软献上了一次又一次的热烈掌声，一次又一次展现着他们对于展出游戏作品和硬件的爱。

当久了媒体，再看到这种热情的时候，我总是禁不住有点不以为然。毕竟客观地看来，并没有哪一个作为商业经营者的公司真正值得我们去爱戴，讨好我们也不过是为了赚我们的钱而已。但是身在现场，看到这群粉丝们为了即将到来的发布会而欢呼雀跃，我意识到自己其实已经失去了在玩家角度思考的能力。能够为一个厂商公布的新事物而狂喜，能够一直对尚未确定的未来充满期待，没有流言传闻的影响，没有内部消息的剧透，这种纯粹的快乐对我们媒体人来说早已不可再了。

回头看来，那种单纯的快乐却也极为珍贵，不过你要再问我能不能当一回脑残粉，我的答案仍然是否定的，有的人生阶段只适合用来缅怀，还妄图复制重现那就是精神世界的退化了。在玩了二十多年游戏的今天，我相信大部分和我同龄的人，都需要用更成熟的方式来去展现对游戏的爱，例如——买买买！

这就是为什么发布会才一开场，我的口水就流了个不停，因为 Xbox One S 公布了！

至此，我的现场体验就告一段落了，毕竟接下来的场面，大家都在直播里看过了，所以我接下来要说的话，还是留给后面的看点解析吧。至于第一次到现场的三日月同学会不会有和我不一样的观感？大家看下去就知道啦！

至少不用晒太阳
三日月视点

经历过昨日贝塞斯达发布会的洗礼后，我明显对 6 月 13 日早上的微软发布会留了个心眼。不过微软不愧是大厂商，经营策略什么的姑且不提，对待媒体还是很厚道的。虽然免不了排队，但至少是在室内——微软安排了媒体队伍在一个体育馆内排队。实际上微软也没让我们等多久，差不多 9 点的时候，微软就让我们陆陆续续地进场了。

本人并不是什么软粉，也没什么所谓的“阵营意识”，就是很单纯的一个游戏玩家。因此无论是参加微软还是索尼发布会，我都没有像身旁的大部分观众那样激动。这届 E3 的网络剧透极其给力，不少大厂商深受其害，微软也不能幸免并成为其中的一员。Xbox One S 主机早已在各大社交媒体上提前泄露，《丧尸围城 4》更是连实际画面都被搬出来，让人不禁在想微软到底还有着什么惊喜能在发布会呈现给大家。



▲媒体排队的地方还是一个篮球场，墙壁上能看到不少退役球员的球衣。

打牌之余杀杀丧尸


■《极限竞速 地平线 3》现场演示了一场 Xbox One 与 Windows 10 跨平台联机对战。

我们一行人坐在了大舞台左边的位置，离舞台较近视野不错，理应是个不错的观影位置。但依然有困扰着我的地方，那就是提词器这一官方剧透神器竟然就放在我们所处位置的正前方，我不禁感叹剧透真是无处不在啊。顺便一提，微软同时也是几个发布会中"星味最足"的发布会之一，但我们百无聊赖坐在座位上等待发布会开始的时候，就有数个好莱坞明星来到了现场，其中还有一位是我们国内读者熟悉的演员：在《速度与激情》电影系列扮演角色罗曼·皮尔斯的泰瑞斯·吉布森。当他经过观众席时，下方观众还时不时传出掌声和欢呼声，明星效应看来国内外通用啊。

不得不说的是，微软的发布会还是比较粉丝向的。当然，台下观众（包括我旁边的稀饭）的反应也是相当强烈。《战争机器 4》、《光环战争 2》、《极限竞速 地平线 3》等第一方游戏的公布虽是意料之中，但其公布还是炒热了现场的气氛。当然也不乏略显尴尬的时刻，例如《最终幻想 15》那谜一般的日式英文口音以及蹩脚至极的操作。而比起这些大作，我更关注一些独立游戏，例如由《Limbo》开发商制作的原创新作《Inside》和 Compulsion Games 制作的风格独特的独立游戏《寡欢之城》。毕竟微软在 PC 上的优势还是显而易见的，对于独立游戏的支持也让其平台上拥有着不少引人注目的独立游戏新作。

当然，对于三日月我来说，没有什么游戏比《昆特牌 巫师卡牌游戏》更加吸引人了。虽然并不是 XOne 独占，但其公布依然让我惊喜不已，全面强化的画面以及增加的卡牌赋予了昆特牌全新的生命力，玩家也可以用另外一种方式操作着杰洛特展开一段全新的冒险。另外吸引住我目光的新作还有《丧尸围城 4》和《腐烂国度 2》，原因想必各位读者也是猜到的。诸君，我喜欢杀丧尸。

看点解析

更新换代



满打满算，次世代主机从发售至今也就只有 2 年多一点的时间，就算不按上一个世代而是更早一个世代的生命周期，也只过去了不到一半的存在时间，提到更新换代这个字眼多少会让主机玩家们有点不适应。但是关于 1.5 主机的传闻的确在本次 E3 开办之前传得甚嚣尘上，最后作为两个踏入次世代的第一方之一，索尼甚至不得不公开表示不会在发布会上展示任何 PS4.5 的内容，以避免玩家们对发布会抱有不切实际的期待。

相比起来，微软在年初时传出的新世代主机传闻并没有那么确切，菲尔·斯宾塞在谈及强化版次世代主机时的言辞也较为含糊，让人猜不透微软对此的态度。没想到开展前爆出的消息却把微软的大概部署都透了个清光。但起码从我这个 XOne 老用户的角度来说，无论是这个计划当中的哪一个部分，对我来说都是好消息，尤其是今年 8 月就要发售的 Xbox One S，不提内部硬件性能的提升，光是提供 2TB 硬盘版本和轻量化的外观以及内置电源就让我极为满意，毕竟此前皮实的 XOne 虽然一直运行良好没有出什么奇怪现象，但是过小的内置硬盘（500GB）和较大的尺寸还是给我的游戏生活带来了一点不便，而 XOne S 已经可以很好地解决这个问题。惟一让我担心的反倒是电源内置，虽然少了个外部累赘，然而购入 PS4 后这台内置电源的主机那吓人的后部发热量令我记忆犹新，XOne S 的散热结构要更大一些，但能不能很好地处理变成内置的电源所带来的额外热量，就要看微软这两年在这台主机上的工艺改进程度是否足够高了。

至于"天蝎计划"，我个人很明白大家的疑虑，毕竟两年间推出两台新主机，对于玩家本身的经济承受能力的确是一个考验。但是我也必须指出一点：大部分人根本无需在两者之间作出选择，因为选择 XOne S 和选择天蝎是两种完全不一样的消费态度。前者意味着你满足于目前的 1080p 画面表现力，并没有打算立刻升级自己的配套显示设备，所以一台只在原有基础上进行性能强化的主机就能够满足你的要求，而后者则意味着你有足够的财力去更进一步提高自己的游戏整体体验，为了一台能够进行 4K 游戏画面输出的主机而选择购入一台 4K 显示器甚至是 4K 电视，而且天蝎本身的价格肯定也不会太低，可能 500GB 版本的售价都会达到 399 美元（当然其实到了 2017 年假期个人感觉 1TB 硬盘应该是新主机的最低标配了）。两种选择的支出根本不可同日而语，想买前者就没必要在短时间内考虑后者，而如果想买后者，除非你是铁杆软饭，不然也没必要急吼吼地换一台 XOne S，毕竟它和 XOne 的使用体验并没有那么大的差距，用着现在的主机等着天蝎发售就好。

随处可玩

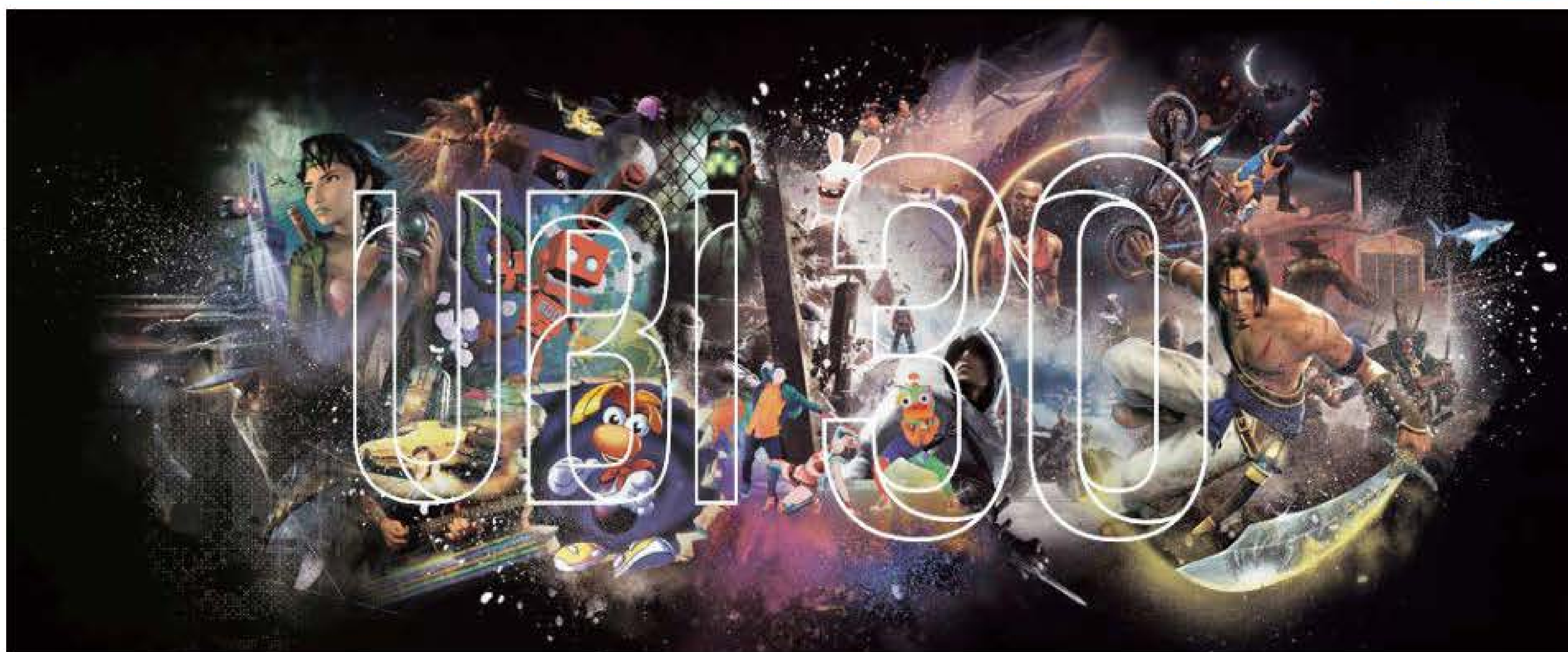
今年微软发布会上的独占游戏预告片里有一个很大的改变，就是播放前的文字从以往的"Xbox One 独占"变成了"Xbox One 与 Windows 10 独占"。这其实本身没什么好大惊小怪的，毕竟在去年以来微软在这方面的态度就已经非常明显，而今年年初 XOne 的独占大作《量子破碎》还会给预订的玩家们赠送 Win 10 版，一切都在表明微软开始把 XOne 和 Win 10 放进了一个产品计划当中。之后公布的 Xbox Play Anywhere 就是这种政策在正式化后的最终定名。

出乎我个人意料的是，明明整个发布会上有这么多亮点，就连 1.5 主机都已经公布了，但事后我却看到社交媒体里的讨论中，却是这个政策被推到了风口浪尖。大部分人围绕这个主题作出的论调，无非都是什么独占作品登陆 PC 平台削弱主机吸引力，搅乱主机界格局，强迫玩家进入 Win 10 时代之类的。如果是玩家抱这个观点倒也无可口非，毕竟对于平台选择是个人意愿，最离谱的是我看到连媒体人都跑去参一脚，用自己的私人网络媒体账号大放阙词。我想这就是媒体这个身分在这个时代过度泛滥的最佳写照了，某些人说是在办媒体，开起来的却是阵营粉丝俱乐部，拿着媒体的身分换取厂商的资源，转头却拿去做脑残粉的勾当。

作为媒体，我们需要和厂商做深入合作，但绝对不是当他们的喉舌，我们服务的主体由始至终都是我们的用户——也就是玩家。设想一下，从玩家角度来说，Xbox Play Anywhere 会是件坏事吗？买一份游戏两个平台通用不好？你玩游戏的途径越多你却越不喜欢？怎么可能嘛！

在此之上，什么时候独占成了需要玩家给厂商去操心的事情？难道独占不就是厂商损伤玩家利益的最大原罪么？这种为了把玩家套牢在一个平台上的伎俩，对于越是爱游戏的人来说就越残忍，你喜欢的优秀游戏越多，你就得买越多的主机，却只是为了玩上几款独占游戏。无数玩家在各种社交媒体上大喊着"我好喜欢 XX 游戏，为什么不出在 XX 平台上！"，潜台词难道不就是"我想要选择自己喜欢的平台，却可以玩到所有的优秀游戏！"

Xbox Play Anywhere 离这种境界还有点远，甚至可以说是不着调，毕竟说到底这个政策其实也只是为了增强 Win 10 在游戏上的竞争力而已。但玩家受益这点是肯定的，而作为为玩家服务的媒体，我们就更应该指出这一点，而不是去占什么无聊的主机道德制高点。我们玩的从来都不是主机、PC、掌机或是移动端设备，而是游戏！为了游戏的载体而争论不休，岂不是本末倒置吗？



育碧发布会亲历

先走一段红地毯

和其他大厂诸如索尼、微软或者EA的发布会不同，育碧每年的发布会总给人一种“走错片场”的错觉。主持人各种妙语连珠加上来自育碧内部的各种自嘲调侃使得育碧每年的E3发布会可能不是最精彩最多猛料的，但绝对是娱乐效果最足的一个。今年的育碧发布会在奥芬剧院举办，依然由我们的老熟人美国演员爱莎·泰勒来担任主持人，这也是她连续第五年担任育碧发布会的主持人。

育碧发布会从一开始就给了笔者不错的印象，原因当然不仅仅因为三日月我是个育碧粉（喂），比起上一天的Bethesda发布会，育碧发布会并没有让已经提前获得通行证的媒体等待太久并让他们在太阳底下暴晒（稀饭：不不，没有被暴晒的人只有你而已）。凭着通行证，笔者很快就进入了剧场的内部。剧场内部早已是人山人海，当然最引人瞩目的还是入口大厅那条长长的红地毯。在这里不得不说还是老外玩得开，因为在我进入剧场到育碧发布会开始的短短十多分钟时间内，我已经看到无数的老外在红地毯上以各种姿势拍照留念。



▲被老外们玩坏了的红地毯。

再看一段劲爆歌舞



和去年一样，育碧的发布会开始前依旧是惯例的“调侃”环节，这次调侃的目标为育碧自己的名字，到底是读成“UB”还是“污B”呢？然后育碧的各位员工也在视频上发表了自己的意见，来自世界各地的育碧员工用各种音调读出了他们心目中的育碧。值得一提的是，视频上还出现了育碧成都的员工。除此之外当然还有来自世界各地的育碧游戏爱好者们所制作的视频集锦，里面不乏一些育碧自家游戏BUG的搞笑视频，育碧在自黑方面无疑已经走在了业界前列。

育碧发布会以由一群“奇装异服”的舞者“群魔乱舞”开始，关于“奇装异服”和“群魔乱舞”这点可不是笔者自己说的，原话可是摘自主持人爱莎·泰勒后来的原话（我承认我的翻译有点过了）。作为育碧少有的良心十足且广受好评的“年货”游戏，《舞力全开》系列”最新作《舞力全开2017》成为了育碧发布会公布的第一个游戏。之后主持人来了一段简单的开场白，其中提到了自己连续第五年担任发布会主持，为的并不是钱（此时全场观众哄堂大笑），因为众所周知，法国人都是用红酒来代替报酬的（此时现场响起掌声，然后再次哄堂大笑）。

接下来《幽灵小队 无法之地》

登场亮相，实机演示向各位玩家展示了本作的战斗方式，无人机侦查、四人小队合作渗透以及载具追击一并俱全。虽然不乏亮点，但从现场的反应来看，本作的演示并没有给玩家带来太多的惊喜。至少和之后公布的下一个游戏相比，本作的确显得有点分量不足。





▼从点燃现场气氛的角度来看，歌舞表演无疑相当成功。

还有一些干货





◀《看门狗2》的演示算是此次发布会的一个高潮部分。

▼《极限巅峰》初公布时虽然现场反应不算热烈，但后续的演示还是引爆了现场的气氛。



随着一段不明觉厉但时髦值爆表的预告片，昔日播片大厂育碧巅峰时候的风采仿佛再一次回到了我们的身边。在预告片中不断提到美国犯罪率提高等社会问题，这时我身后的老外们已经快要控制不住自己，口里喃喃自语："Watch Dog 2 is coming！"然而之后的发展读者们都懂的，他们就被打脸了。这个由角色台词到游戏标题都污得不可名状的某公园系列新作点燃了现场观众的热情。之后无论是游戏演示还是制作人访谈都是各种脏话加黄段子，现场的气氛也被再一次引爆了起来。

之后的发布会就显得有点波澜不惊了，《全境封锁》、VR游戏《猎鹰翱翔》以及《星际迷航 舰桥船员》《荣耀战魂》等游戏纷纷登场。和去年类似，这些游戏大多以实机演示为主，以往预告片连放的桥段在这几年少了很多，不得不说育碧真的是开始收敛了……虽然今年并没有"《刺客信条》系列"新作，但是它并没有离开大家的视野。《刺客信条》电影版公布了其最新预告，现场还播放了一些本片的幕后花絮。主演迈克尔·法斯宾德还在屏幕上露了个脸。

作为今年育碧的看家游戏，《看门狗2》的登场颇有新意。正当主持人说话时，舞台上的大屏幕突然被"骇入"。就在现场观众刚反应过来之时，《看门狗2》正式登场。姑且不算网上各种提前泄露，《看门狗2》这次算是第一次公布实机影像，从实际演示来看本作的画面虽然改善了不少，但也没有达到美轮美奂的程度，因此看起来也没什么能缩的。游戏主要集中演示了本作中玩家能使用的新能力以及新装备，全新的跑酷系统也让玩家愈发期待本作的到来。



最后便是原创新作《极限巅峰》了，这个主打极限运动的开放世界游戏虽然看起来平平无奇（和其他大作相比），但是刺激的游戏玩法配合耐玩度颇高的游戏内容，依然让现场的观众兴奋不已。特别是每当屏幕上的小人以各种姿势"花式落地"时，发布会的现场都会洋溢起一股欢乐的气氛。



▲《猎鹰翱翔》的快节奏战斗让玩家们看到了本作的潜力。



▲《星际迷航 舰桥船员》的演示还请到了电影的演员来负责讲解，话说不愧是黑人演员，表情变化那叫一个丰富。



▲《荣耀战魂》此次首次公布单机演示，本作的素质看起来相当不错。

最后别忘了播片

即使是收敛了，该播片的还是要播片，更何况今年是育碧的30岁大寿。最后随着育碧全体工作人员登场向观众们致敬，同时屏幕上开始播放了名为《Forward》（前进）的短片，内容都是育碧这三十年来游戏的画面集锦，从点阵到CG再到真人影像，几乎所有育碧的游戏都在这段短短的视频中露了个相，育碧也借这段视频告诉各位玩家，无论是过去的三十年还是未来，育碧依然会不断前进，并将更多的好游戏带给玩家。



看点解析

《看门狗2》公布

今年育碧展前发布会的重点游戏无疑是《看门狗2》，无论是现场观众的反应还是发布会上的表现来看，《看门狗2》的期待度以及育碧对其的重视程度有目共睹。实际上经历过初代的“缩水狗”事件后，育碧后来对于新作的宣传也是“收敛”了不少。今年E3前，《看门狗2》并没有太大规模的宣传。撇开各种网络剧透不说，今年育碧的保密工作还是做得挺好的。而在E3上《看门狗2》公布后育碧立即来了一段实机演示来“验明正身”，演示中除了比上一作好看多的画面之外，本作还在前作的基础上增加了众多游戏要素，新骇客能力新装备的出现也让本作的素质比起上一作有了一个质的飞跃。虽然有不少玩家在看过这段演示后还是会觉得这是一段预先准备好的“伪装”成实机画面或者使用高配置PC的“演示用版本”，但在后来展台的小黑屋演示中，虽然演示那是那段演示，但工作人员特意退出到了PS的主界面，完全退出游戏后再度进入游戏来证明这个演示用的版本就是实际画面而且还是主机版的画面。这也从侧面表现了育碧对于本作的信心以及意图借此摆脱“画面缩水”的不良形象，好在离本作的发售日也不远了，就让我们来看一看本作到底能不能在《刺客信条》缺席的2016年里，担任起育碧游戏的顶梁柱吧。

育碧30周年



虽然《看门狗2》等游戏在今年的育碧发布会上各领风骚，但所有的玩家都知道，今年育碧发布会的重点并不是这些游戏，而是30周年。作为业界资历最老且还存活在业界的游戏公司之一，由Guillemot五兄弟于1986年成立的育碧经过了30年的成长，已经成为了一个全球拥有超过23个游戏开发工作室的全球第三大独立运营的游戏公司。能在这个竞争激烈的游戏市场存活这么久，育碧自然有着自己的过人之处。虽然经历过各种非议，但这个保持着“一年至少推出一个原创IP”的游戏公司依然被众多玩家所喜爱着。

然而这个30周年庆典却因一些游戏外的事情蒙上了阴影，和育碧同样来自于法国的老派财阀维旺迪对育碧展开了恶性收购。在收购了其兄弟公司Gameloft后（CEO为育碧CEOYves Guillemot的兄弟Michel Guillemot），维旺迪开始了对育碧的恶性收购，在截稿日前的6月21日，维旺迪已经持有了育碧超过20%的股份，离法国法律要求的30%（一旦超过30%就可以向其他股东公开提出收购股份的要求）还有不足10%的份额。然而育碧CEO——Yves Guillemot也不是什么省油的灯，经历过当年EA收购育碧的他对这种恶性收购也算是见怪不怪。在这次发布会上我们虽然没有看到熟悉的《刺客信条》游戏的身影，取而代之的是《刺客信条》电影的预告片以及《看门狗》即将被改编成电影的消息，这次的《看门狗》电影会与索尼影视娱乐合作制作。寻找新的合作伙伴而不是坐等收购，这就是Yves Guillemot的做法。而至于最后结果如何就已经不是我等玩家能控制的了，我只能希望育碧之后能一直保持独立运营，并继续把优秀且富有创意的游戏带给各位玩家，就如同发布会最后的影片一样，不断前进（Forward）。



索尼发布会亲历 稀饭视点

E3 2016 PlayStation PRESS CONFERENCE

改换场地

习惯了洛杉矶纪念体育馆豪华而庞大的内部空间，今年索尼突然把发布会挪到了往年EA用作发布会现场的圣殿音乐厅还真是让我有点不适应，原因嘛，空间相对狭小是一方面，另外一个原因则是我以前在这里观看的几场发布会都很难称得上精彩，能够回想起来的也不过是一句接一句的“EA Sports，正的GAME！”。和往年一样，索尼还是举办了户外派对，但因为圣殿音乐厅前的空间并没有洛杉矶纪念体育馆那么大，所以这个派对也显得特别人山人海，要不是我在去把霍比特人“偷渡”进来之前先和三日月占了一张桌子，恐怕连坐着的位置都找不到。

令我有点感叹的是，都已经四年了，每年索尼展前派对上什么都好，有音乐有装饰有软饮有好酒，就是缺乏像样的食物，各种冷餐食品就算在我这个赶了一天发布会饿得不行的媒体人眼里都算不得有多好吃，至于热食嘛，都是各种煎炸烤，温度是有了，但口味和冷餐比起来也没有太大的改善。当然这并不是索尼一家的情况，这次E3期间我们吃了几次发布会派对和试玩会上的食物，看起来很美的不少，吃下去真能让人觉得色味俱全的没几个。



▼干了这口索尼水，来世还当索尼人！



但彼时我和小伙伴们都犯了个错误，觉得索尼只是改了场地，并不会对发布会的形式有什么影响，却忽略了一个问题：圣殿音乐厅和洛杉矶纪念体育馆比起来，空间要小太多了！于是当我们听到发布会开始的公告，并随着人流走进大厅时，立刻就懵了——一楼和二楼的座位几乎都被占满了！

主题变调

最后，我们好歹靠着一通死命的赶路，来到了三楼的楼厅座位，才终于找到了能够让我们坐下的地方。遗憾的是，这个位置的观影体验有点糟糕，毕竟我们坐得太高了，只能俯视整个舞台，就像是在准备看一出人偶戏而不是发布会。但更令我搞不懂的，是现场的灯光颜色，无论是幕布还是打灯，竟然都没有采用我们习惯的“PlayStation蓝”，而是一片艳红，加上已经在舞台之前就位的交响乐团和圣殿音乐厅那古典雅致的装饰，整个发布会都透着一股独特的史诗氛围，仿佛是在向我们预示着什么。


■别的不说，光是这舞台设计配上交响乐团，这样的开局已经领先其他发布会一大截了。


▶仔细观察的话，还能发现大屏幕四周的画面会根据实机演示内容而变化。

然后，当灯光暗下，观众们为乐队指挥上场而鼓掌，并且开始静下来聆听着第一个音符响起，一切都仿佛有了答案。纵观电视游戏史，能够称得上史诗的作品不能算少，但是能够配得上如此雄壮、如此庄严又如此大气的音乐的游戏，有也仅有一个！我甚至迫不及待地向坐在身旁的三日月说出了自己的

猜测："应该是《战神》。"

事实上，也的确是《战神》。当奎托斯终于走出房屋的阴影当中，露出他已经显得沧桑却仍然足够令人过目难忘的标志性造型时，现场陷入了一阵狂欢的声浪，比我听到过的任何现场欢呼都要更为惊人，简直可以媲美在足球赛场上主场球队攻进一球时连成一片欢呼海洋。在随后的演示当中，每当碰到精彩的桥段，这样的欢呼就会重演，而当奎托斯的儿子误把箭射到奎托斯身上后，甚至还引来了一阵哄笑。

而在此时，索尼选择红色调的灯光和选择圣殿音乐厅的目的也已经揭露得非常彻底了，这里有着极佳的声音传播效果，充足的回音能够让交响乐的每一个音符精准地传达到观众的耳中，而古典的内部装饰也让神话题材的《战神》获得了足够优秀的环境衬托。更何况今年圣殿音乐厅强化了硬件设备，舞台上用上了精彩的全息投影来配合画面当中播放的内容，演出效果极其震撼。要说最具现场效果，非亲身体验不可的发布会，起码在今年来说，只有索尼的发布会，真正地做到了这一点。

继续远望

▶蜘蛛侠的出现倒是让人有点出乎意料。

#SPIDERMANPS4

索尼发布会一向以富有远见而著称，着重于给予观众们对于未来的期盼，而不是忙着宣布我们手里有货，赶紧来买。因此整个发布会上公布了实际发售日的游戏也不过就3个，但还好能玩上的都是重要作品，今年10月有《最后的守护者》、明年1月24日有《生化危机7》，2月28日有《地平线 期待黎明》，足够让关注PS4平台的玩家们满意了。

而部分游戏作品，虽然有足够噱头，但什么时候能玩上，我个人只能表达谨慎的期待。例如《战神》足够抓眼球，也已经有了一段实际的游戏演示，但是做出游戏的一部分和做出一整款游戏是两回事，尤其是在不能砸了这个PS2时代就已经深入人心的牌子的前提下。

当然和其他作品比起来，《战神》也算是离我们够近了，毕竟还有一些像是小岛秀夫的《死亡搁浅》、Insomniac Games的《蜘蛛侠》和《底特律 化身为人》这种看起来很吸引，但是什么时候卖根本还没个谱的作品，我在看到它们的一瞬间就做好明年E3再看一次播片的心理准备了。而另外一个同样处于尴尬状态的就是《往日不再》，虽然在发布会上给足了面子，又是开场预告片，又是终场前的演示，而且游戏本身结合了《最后生还者》和《丧尸世界大战》风格的游戏玩法看起来也非常有吸引力，但游戏本身的开发度仍然成迷，很有可能会在2018年才能和大家见面。

尽管有几个大饼，但我也不得不承认，今年索尼的发布会，还是最好看的，视听效果一流，该有的内容也一个不缺，而既然4.5主机在已经被各种爆料的情况下仍是犹抱琵琶半遮面，我们也就只需耐心等待科隆展或是TGS上索尼的更进一步消息即可，被酝酿过的惊喜，在揭晓时或许也会变得更为美妙。

三日月视点 结果还是要晒太阳



▼不，即便是冻啤酒也拯救不了我。

由于各种交通管制以及停车问题，在停好车后我们一行人跟着向导霍比特人穿越了整个南加州大学才来到索尼发布会的现场。索尼发布会是美国时间6月14日发布会三连发（微软、育碧、索尼）的最后一场，和贝塞斯达那场类似，索尼的发布会依旧在下午开始。和贝塞斯达晾着我们在会场外晒太阳排队不同，明显老道多的索尼安排了各位媒体朋友提前进场休息，并配有饮料食物以及休息场所，明显人性化了不少。然而和昨天贝塞斯达相同的是，今天的小编一行人依然在被暴晒，只不过是坐着喝着饮料吃着东西然后被暴晒而已……

当然，索尼也没让我们晒多久。不消一会我们就随着人群进入了会场内部，然而事实证明我们还是比其他人慢了一步。一层视线较好的位置很快就被抢占一空，最后我们只好坐在可以称为"山顶位"的三层，虽然视野不错，但舞台上的细节基本看不清。不过即便如此，我还是看到了舞台前的交响乐团，配合其身后的大舞台，光从气势来看就已经超越了之前的微软和育碧。而随着交响乐团的演奏响起，现场的气氛也已经被调动了起来。

爆点不断的正戏

果不其然，第一款公布的游戏便是"《战神》系列"新作……《战神》，这款既没有序号也没有改名的系列新作让全场的气氛达到了一个最高点。虽然游戏演示有些让系列老玩家摸不着头脑，但光是见到奎爷重出江湖就已经能让现场玩家激动不已的了，不过此时的三日月倒是有种怪怪的感觉，可能是因为这和我预期中的《战神》有点不同吧。

今年三日月参加了四场发布

■《古惑狼》也重出江湖了！这也算是众望所归了。







▲信不信由你，我旁边的老外从小岛开始走出来到站住这段时间一直在尖叫和欢呼。


▲诺曼·瑞杜斯的这张图之后被网络疯狂恶搞，但也足以看到这块“饼”的关注度之高。

会，分别是贝塞斯达、微软、育碧和索尼。平心而论，索尼发布会的现场气氛无疑是最好的。发布会的节奏松弛有度而且爆点分布相当均匀。既有让人激动不已的新作公布，也有让人期待满分的实机演示。《最后的守护者》发售日确定，还有《战神》、《底特律 化身为人》、《往日不再》、《地平线 期待黎明》的实机演示都给人留下了深刻的印象。《生化危机7》的公布倒是有点让我出乎意料，当然这个出乎意料并不是本作的公布，而是本作的游戏形式。主视角版的《生化危机》并不是系列第一次，但从之前的表现来看，这次无疑让人有点担忧。

当然，无论是《战神》还是《生化危机7》，结果都比不上小岛秀夫画的一块饼来得火爆。这是三日月我第一次看到小岛秀夫的真人（虽然距离隔得有点远），从小岛秀夫出场的气势，到现场观众的狂热气氛都给人一种“某种奇怪宗教教主登场”的感觉。和小岛秀夫之前游戏的风格一样，这次公布的同样是一个让人摸不着头脑的新作，这个暂名为《死亡搁浅》的游戏无论是游戏类型还是剧情都相当含糊不清，倒是弩哥诺曼·瑞杜斯的登场让我感到有点惊喜。综合而言，这次小岛秀夫的登场让我更加坚定了我的想法：KONAMI果然是（脏话自动屏蔽）啊。

PS VR的具体发售时间（今年10月13日）和VR游戏串烧都在我的预料之中，毕竟也是索尼今年的重点之一。倒是《最终幻想15》的VR版吓了我一跳，现在VR给我的感觉就是“什么都能VR就看你敢不敢”。虽然索尼号称PS VR首发时会有50个游戏首发护航，但我现在倒是有点开始担心起这些游戏的素质了。

名人大秀场

由于要赶往之后的微软试玩台的缘故，我和霍比特人只好和稀饭一行人分开行动，并提前离开索尼发布会的现场。不过即便是提前退场我们还是遇到了不少的惊喜。由于不少大人物都是发布会结束立即离开现场的，所以提前离场的话遇到他们的几率还是挺高的，例如三日月我就遇到了EA的首席运营官彼得·摩尔。这也从侧面展现了索尼发布会的强大之处，毕竟并不是每一个发布会你都能看到这么多名人齐聚一堂，观众们又是如此狂热的。

看点解析

蜘蛛归乡

在PS3时代，打算在蓝光播放上也有所建树的索尼把蜘蛛侠当成了一个标志性的吉祥物，在宣传上将其捆绑到了这台主机的战略当中。彼时索尼影业手握蜘蛛侠的电影改编权，推出的电影也的确大受欢迎，如此安排自然无可厚非。不过在多年后的PS4发售时，其实《超凡蜘蛛侠2》的电影也已经快要上映，但是这部同样是由索尼影业发行的电影却再也没有得到当年的前辈般的地位，就连推出的相关游戏也烂得不行。我们甚至一度以为，就像是去年蜘蛛侠的电影宣布要回归漫威影业的怀抱一样，这位超级英雄也不会再有机会于PS系平台上获得他曾经的地位了。

然而我们都猜错了。

我不敢说《蜘蛛侠》PS4平台的新作算是今年索尼发布会的最大惊喜，但从我个人角度出发，其实比起其他作品，这款由打造出了《瑞奇与叮当》还有《日暮城狂欢》的开发组Insomniac Games打造的作品的确是最令人期待的新作。擅长运用丰富色彩和超凡想象力来征服玩家的Insomniac Games已经靠着《日暮城狂欢》证明了他们打造高速动作型沙箱游戏的功力，而从他们透露的预告片看来，《蜘蛛侠》的新作也将会有着大量精彩快速的动作场面，而对于蜘蛛侠那种耍杂般的动作演出也有着精妙的还原，身上造型独特的新战服也让人浮想联翩。

令人庆幸的是，根据本作直播中的采访看来，本作是纯粹为了制作一款蜘蛛侠题材作品而开发的游戏，能够充分展现出原作的魅力。“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”已经证明了用这种思维开发的游戏能够达到的成就有多高，希望Insomniac Games也能够借此走出一条打造3A级动漫改编大作的道路来。最后提醒一下大家，这款作品是SIE发行的，所以是很纯粹的第一方作品，因此大家就不用盼着跨平台了，想玩就赶紧买一台PS4吧！



陌生却又熟悉的《战神》

《战神》新作的回归既是意料之外也是情理之中，毕竟奎爷都离开了玩家视线这么久了，也是时候回归了。出乎意料是虽然奎爷还是那个奎爷，但《战神》却不是昔日那个《战神》，无论是北欧神话背景的世界观、全新的武器单手斧、第三人称追尾视角，还是那个母亲身分为谜的儿子，都给玩家一种怪怪的感觉，毕竟这个《战神》和我们印象中的那个差太远了。

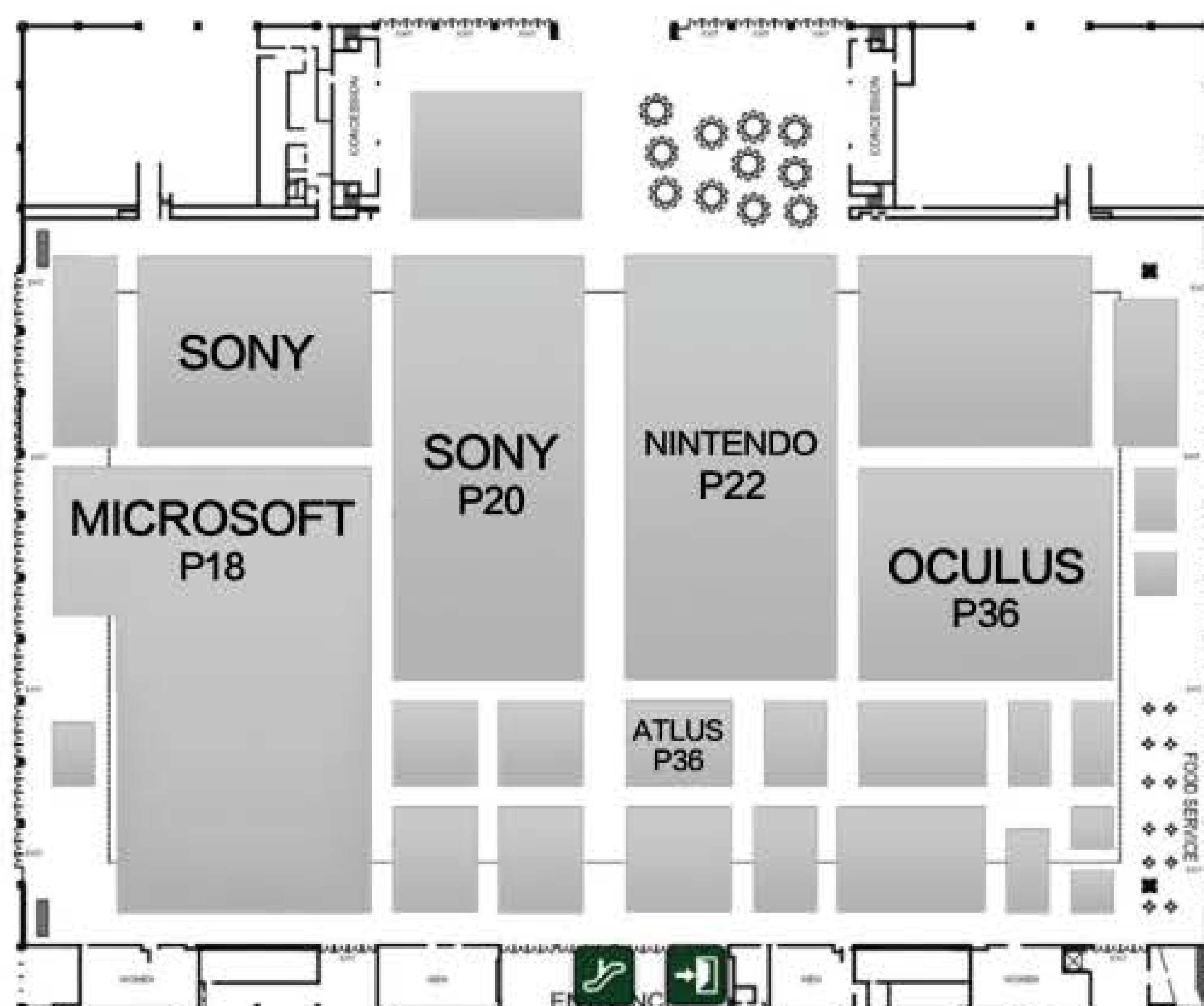
昔日那个神挡杀神的嗜血奎托斯仿佛也不复存在，在演示中我们看到奎托斯严厉却悉心地教育着他的儿子。虽然略显笨拙，但奎托斯依然用他的方式关心着自己的孩子，履行着自己作为父亲的责任。游戏的素质毋容置疑，虽然不如锁刃那般爽快，但斧子打击感依然有板有眼。演示中奎爷发动“斯巴达之怒”并处决巨人的部分也让玩家看到了昔日“战神”的风采。



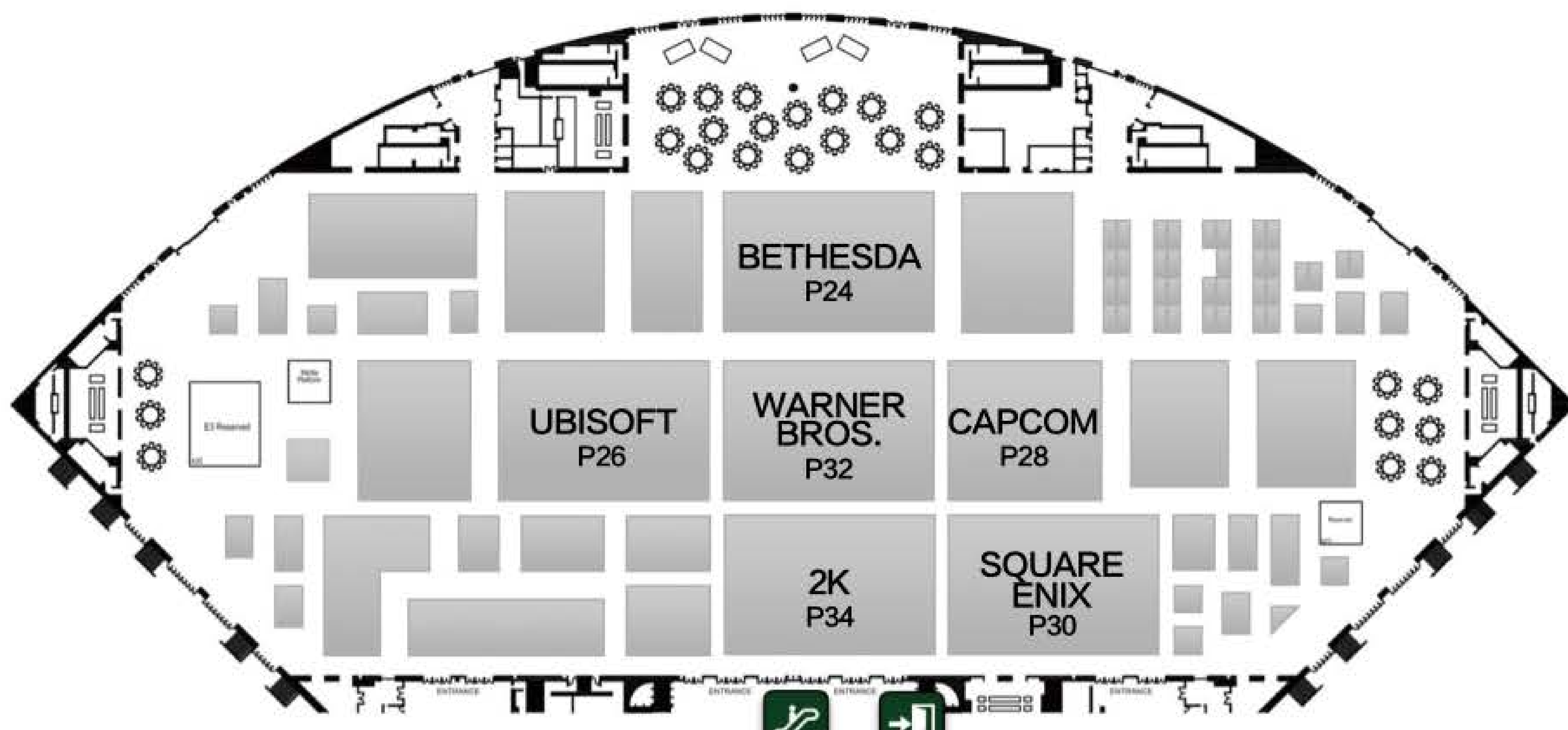
制作组大胆地把系列重启，却把奎托斯这一标志性主角保留，甚至故事也是延续《战神3》之后，无疑是个相当大胆的决定。毕竟奎托斯经过这么多作游戏，早已给各位玩家留下了“老子不依”的霸气印象。但如同制作组访谈中说的那样，他们并不想把本作当成单纯的《战神4》，而是打算以一个新的起点继续奎托斯的故事。实际上“《战神》系列”出了这么多作，相信不少玩家也发现这个系列已经遇到了瓶颈。也许我们应该像本作中的奎托斯一样，忘记昔日的杀戮，并尝试着迎接新的旅程。奎托斯依然是那个奎托斯，他依然会有时抑制不了自己的怒气，但他也不会再被愤怒轻易操纵，开始尝试改变自己。可能这也是制作组想要告诉系列老玩家的，而我们玩家需要做的，就是耐心等待这个陌生却又熟悉的《战神》的回归。

展台站
BOOTH TOUR

一年又一年，我们都在说要带大家"亲临"E3，"方方面面"地体验现场的魅力，但仅靠几张现场照片，我们真的就做到了这一点了吗？所以在干了三年这种有点挂羊头卖狗肉的事情后，稀饭我觉得是时候得让展台秀来一些符合宣传口号的干货内容。因此今年我改变了自己的摄影策略，以展台的平面结构为核心，尝试用覆盖其各个方向角度的方式，来将一个个展台完整地拍下来，并用展台区域标注的方式，来让大家能够从字面意义上地"全方位"观赏每一个展台。这里也请大家多多对这种新展台秀形式给予反馈，好让我们能够在来年做得更好。



WEST EXHIBIT HALL



SOUTH EXHIBIT HALL







MICROSOFT

MAP

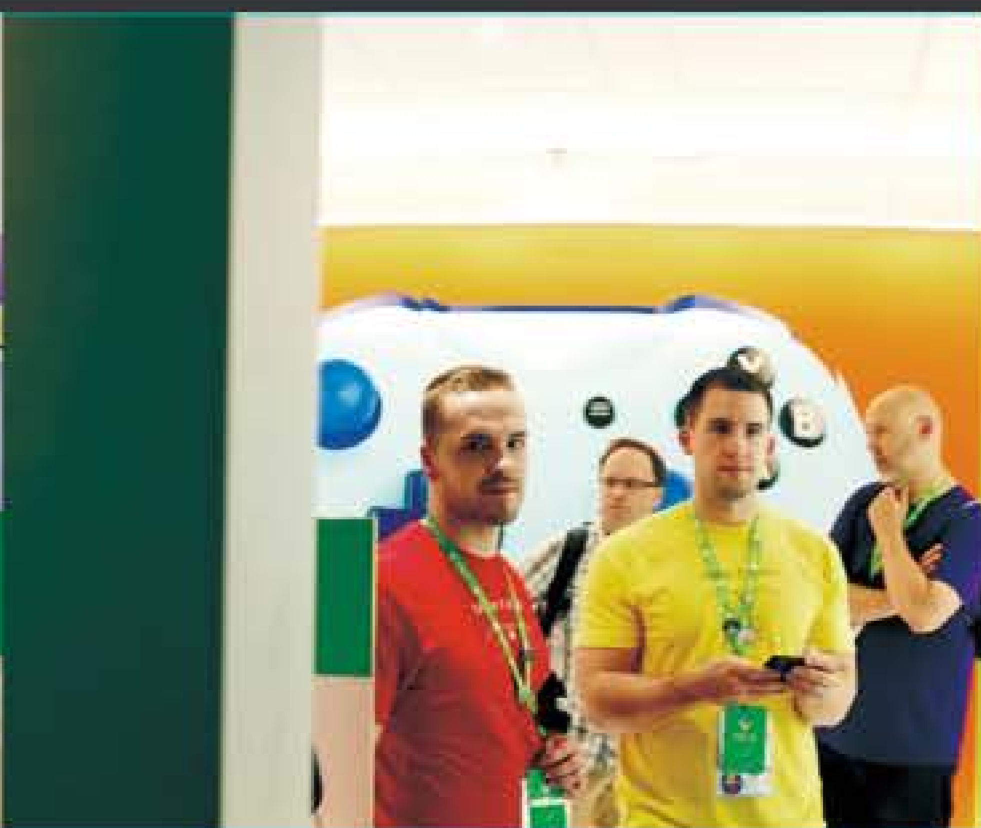
WEST EXHIBIT HALL

微软的展台和往年比起来，大作封闭演示的空间变小了一点，把更多的空间腾给了大量公开展示的作品，例如两个会在年内发售的重要作品《极限竞速 地平线3》和《再生核心》，而中央则是大量第一方和第三方作品的大荟萃，里面也不乏其他厂商的重要作品，例如SE的《最终幻想15》、育碧的《幽灵行动 无法之地》和EA的《BF1》。同时因为Win 10宣传策略已经放上了台面，所以这里也有一些PC版的游戏展出，甚至还放了两台高配PC在现场，其中用《守望先锋》里温斯顿的造型打造的机箱令人印象深刻。下面让我们来全方位欣赏一下这个展台吧。













■就算临近散场的时候，微软展台中还是有不少观众依依不舍，不愿离开。



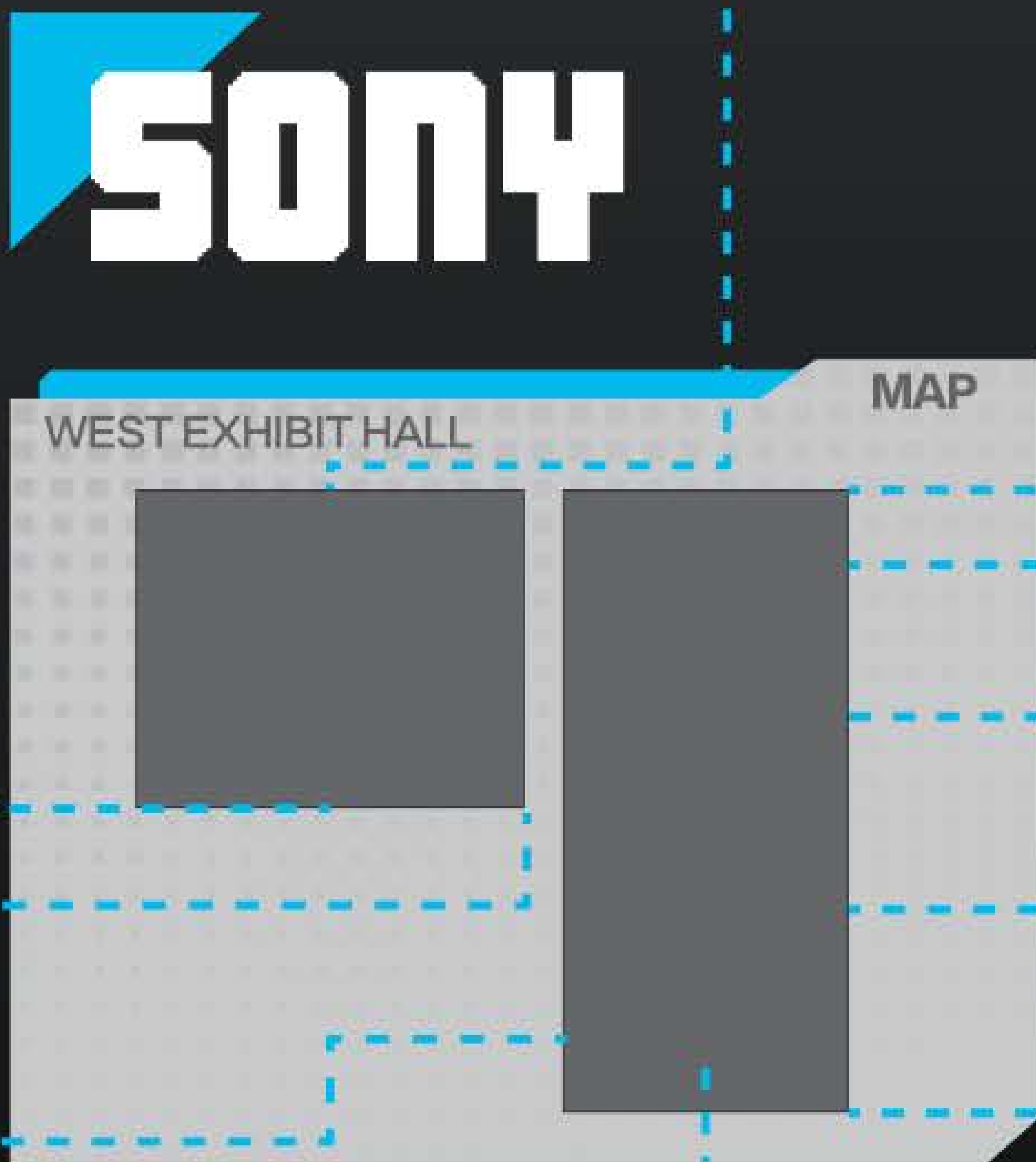








SONY



封闭演示场一向是索尼展台的一道风景线，毕竟每年他们都会推出几款可能在近期内并不会发售的作品，在展示时保持神秘感也是非常重要的。今年这道风景线并没有缺席，展台东方林立着三个封闭演示空间，分别展出了《往日不再》、《战神》和《COD 无尽战争》，但令人惊讶的是，《地平线 期待黎明》仍然没有选择公开展出，而是设立了另外一个封闭试玩区，也让今年的索尼展台显得更为神秘。另外值得一提的是，今年索尼许多大作的排队机制都直接改成了用APP预约，虽然令现场显得相对冷清一些，但也避免了让观众在现场痛苦地大排长龙的情况，个人感觉其他厂商可以考虑效仿一下。









■Playstation Underground原本一家只比我们创刊早一年的PS系游戏杂志的名字，不过现在已经变成了索尼官方的游戏在线节目，还在索尼的展台布置了自己的摄影棚。





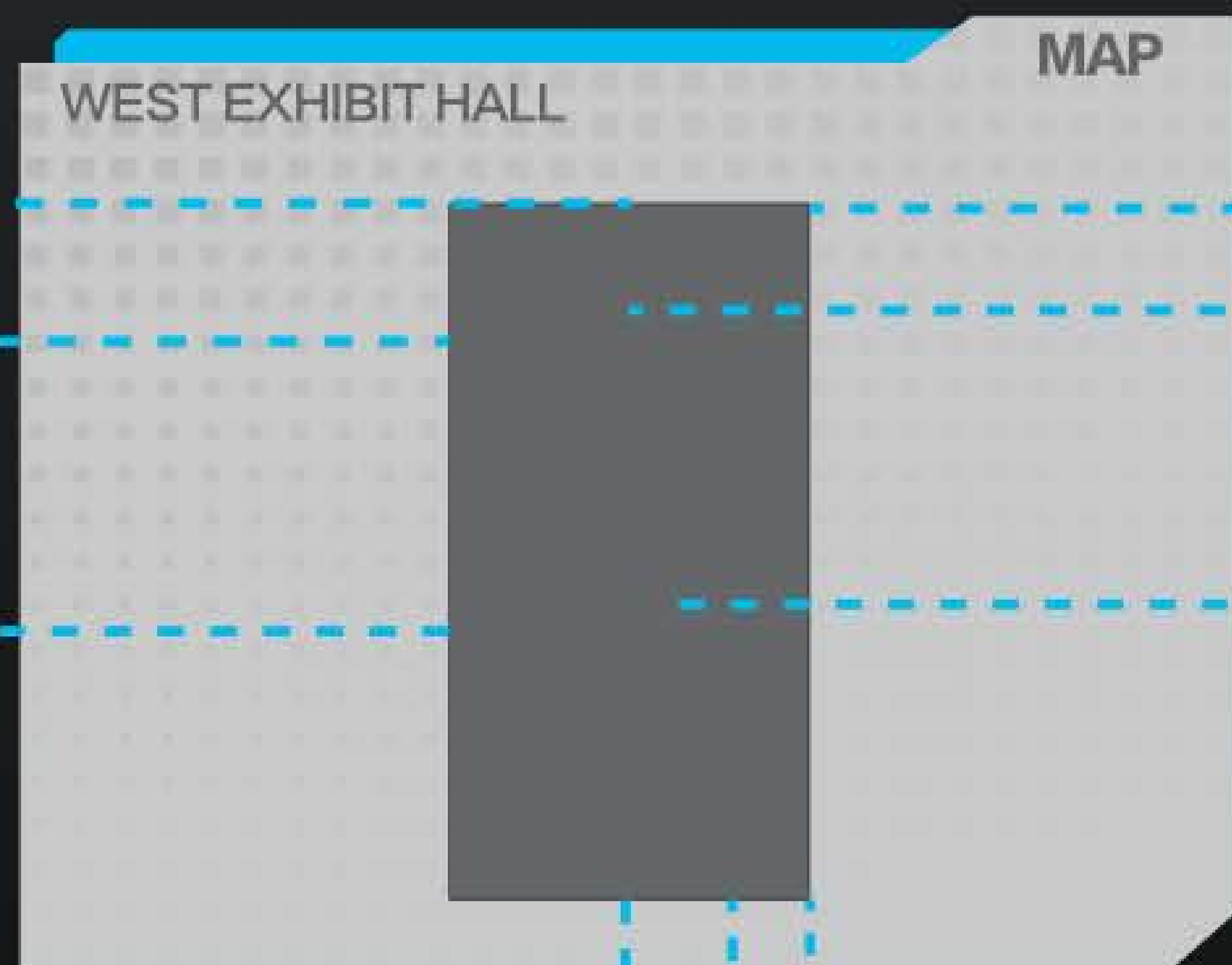






NINTENDO

这一年恐怕是任天堂展台最干脆利落的一年，完全没有其他游戏试玩，一切都为《塞尔达传说 荒野之息》服务，而在现场这款游戏的人气和展现出的素质也对得起任天堂如此高规格的待遇。开放世界式的《塞尔达传说》会创造出怎么样的新奇游戏体验？看看本作目前公布的众多试玩影像，你们就可以想象我们在现场试玩时感受到的震撼了。而除了游戏本身，试玩场内部的装饰也非常有心思。更令人讶异的是，任天堂分出两条入场队伍，排队试玩的队伍已经排到了天际处，而就连排队进入试玩区观赏的队伍长度也非常惊人，真不愧是本届 E3 人气王。

















■展区右下角的队伍就是排队等候进入试玩区参观的队伍，哪怕是为了进去看一眼《塞尔达传说 荒野之息》，也得等上好几十分钟，问你们服不服！





BETHESDA

MAP
SOUTH EXHIBIT HALL

和去年看似霸气十足实则内容不多的发布会比起来，其实今年贝塞斯达的发布会已经算是大有进步，但到了展台布置上，他们又陷入了某种不思进取的怪圈。去年他们公布了《辐射 4》，却在展台上只让观众玩《辐射 避难所》以及和各种游戏主题装饰品合照的黑历史相信大部分人还记忆尤新，没想到今年又是这招！去年已经摆过一次布景的《冤罪杀机 2》游戏今年都要卖了，还是搞了个更大一点的布景继续搞艺术展，就是不让玩游戏，新公布的《掠食》新作或许是因为没有太多实际内容，也是搭个特效很 duang 的布景来晒逼格，反倒是两个新公布的 VR 游戏在现场也可以试玩，而除此之外这个展台最重头的作品竟然是《上古卷轴 传奇》，又是能游戏试玩，又是现场派实体卡，问题是贝塞斯达你还记不记得自己是家用机厂商还是移动端游戏厂商啊！按理出牌一次会死么！











■《冤罪杀机2》是今年Bethesda的重头作品，但或许是怕潜行游戏的流程试玩过后就会让玩家失去一定的游戏乐趣，又或是单纯地不想剧透，所以现场根本没有游戏试玩。



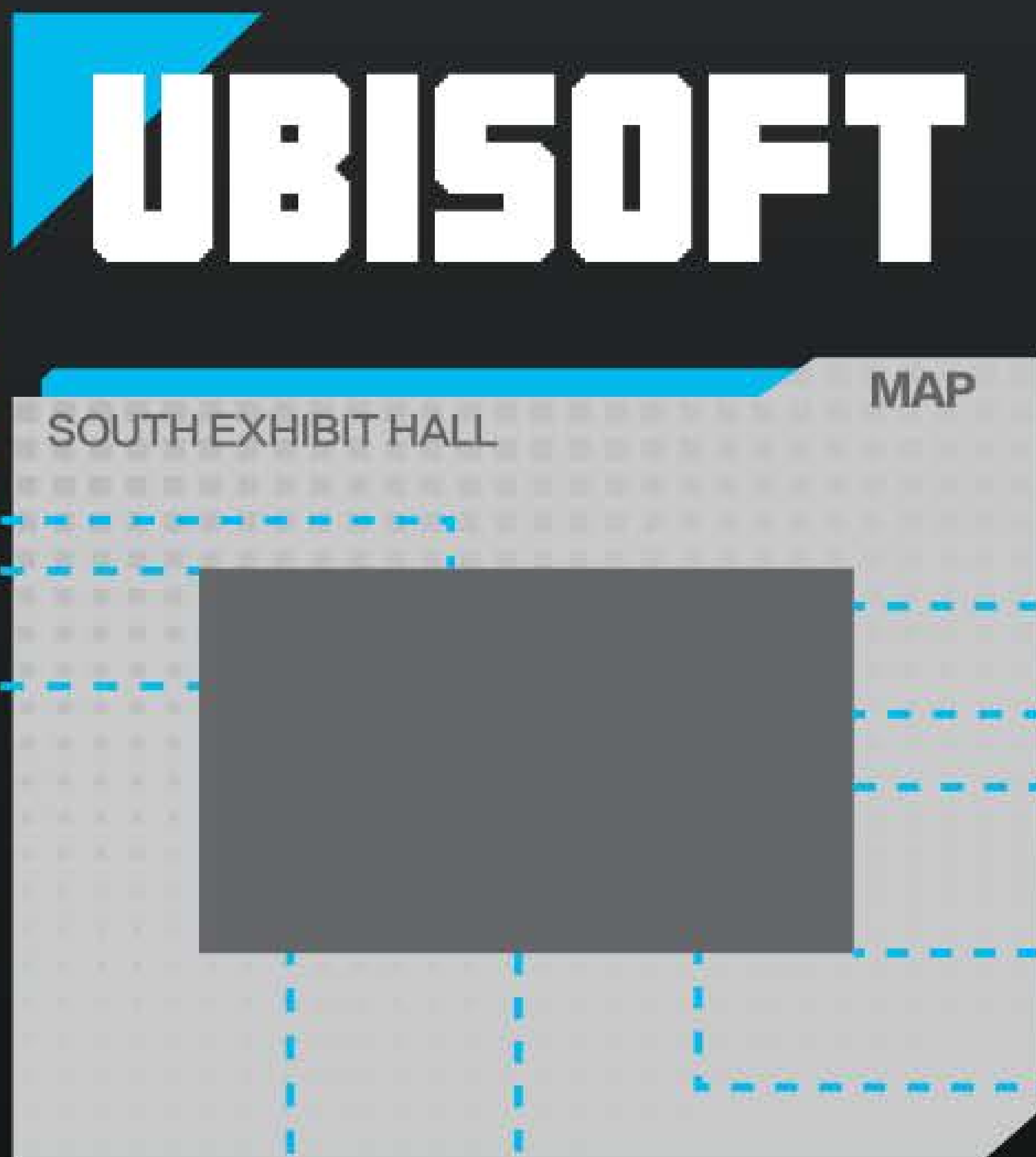






UBISOFT





几乎每年育碧都会把自己的展台做成了一个方中带圆的结构，今年也不例外，几款重要作品镇守四方，中央的圆形舞台则留作各种现场宣传和演出所用。今年也是育碧公开试玩游戏比较多的一年，《荣耀战魂》、《幽灵行动 无法之地》和《极限巅峰》都是公开试玩，试玩机也相当不少。反倒是发售日比较近的《看门狗 2》倒是搞起了神秘的封闭演示，有类似安排的还有在发布会上进行了试玩比赛的《雄鹰飞翔》，也是藏在了暗室当中演示，但与其说是怕泄露游戏的独家内容，倒不如说是为了保证使用 VR 设备的玩家有一个良好的游戏环境。











■《荣耀战魂》的试玩区空间充足，但是仍然长期排着一条队伍，可见人气一直都不低。



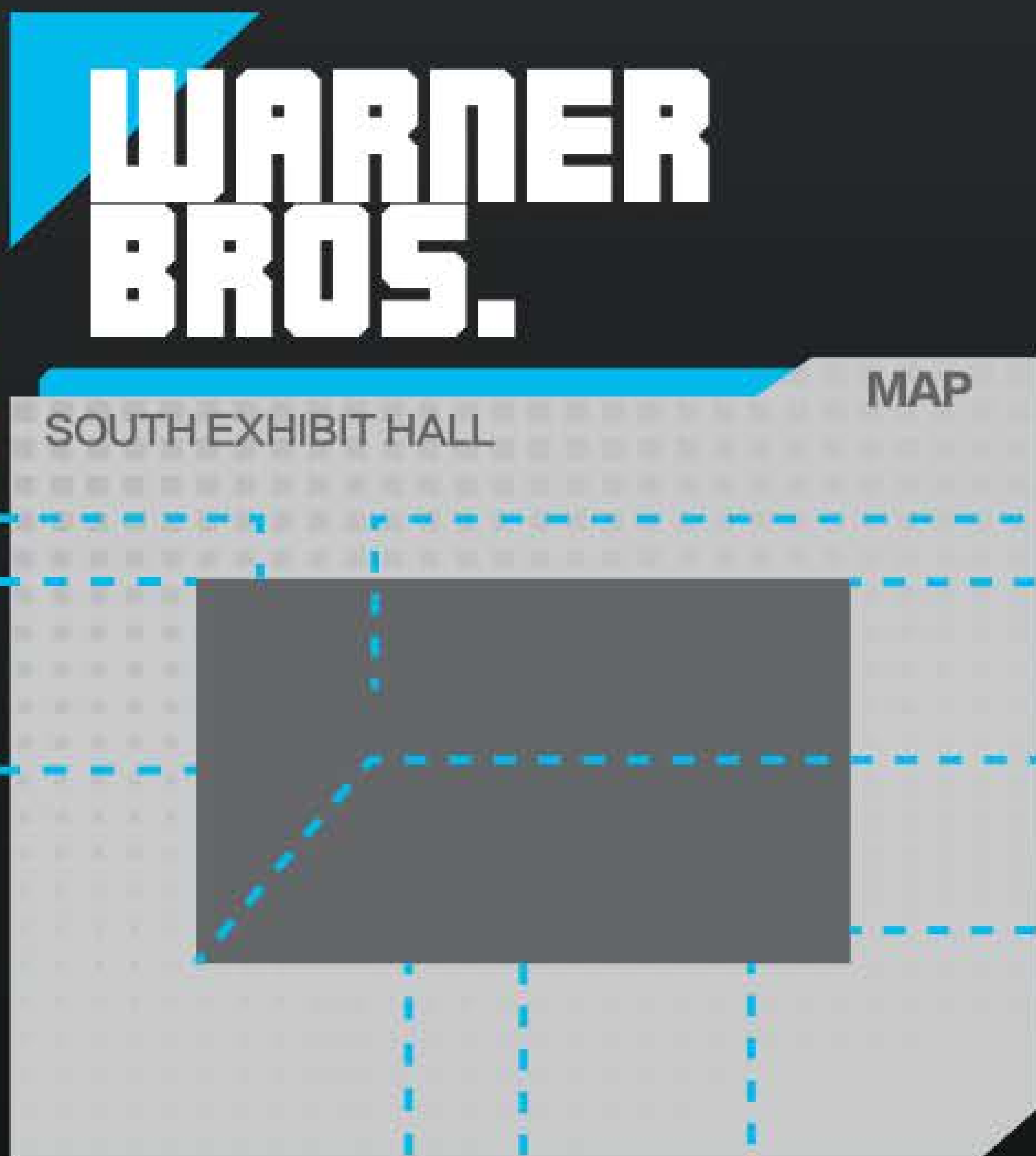








WARNER BROS.



往年来华纳，我多少感觉自己还是在看着一家游戏发行商在展出作品，但这两年华纳画风变得有点厉害，主要原因就是主力产品不见踪影，反倒是乐高题材作品喧宾夺主，搞得整个展台看起来像是个大型玩具店。今年这种情况可谓是变本加厉，要不是开展前公布了个《不义联盟 2》，干脆就是乐高大型促销场了。当然，话要说回来，就是乐高产品也足够让这个展台充满看点了，毕竟联手登场的可是三款乐高产品，其中《乐高星球大战 原力释放》是重头电影版权改编作，而《乐高 世界》则是明显走挑战《我的世界》路线的沙盒类作品，至于此前就已经发售过的《乐高 次元》，这次也带着大量新增添的电影和动漫版权角色强势登场。虽然整个展台对于国内玩家来说可能没什么吸引力，但对于欧美观众的杀伤力还是非常强的。不过作为这家发行商的半个老顾客，我还是得带着期盼地问一句：《疯狂麦克斯 2》不来一发么











■《乐高 次元》在这次的E3展台上占领了非常大的区域，可见这种实体联动玩具的生意的确有着惊人的利润。



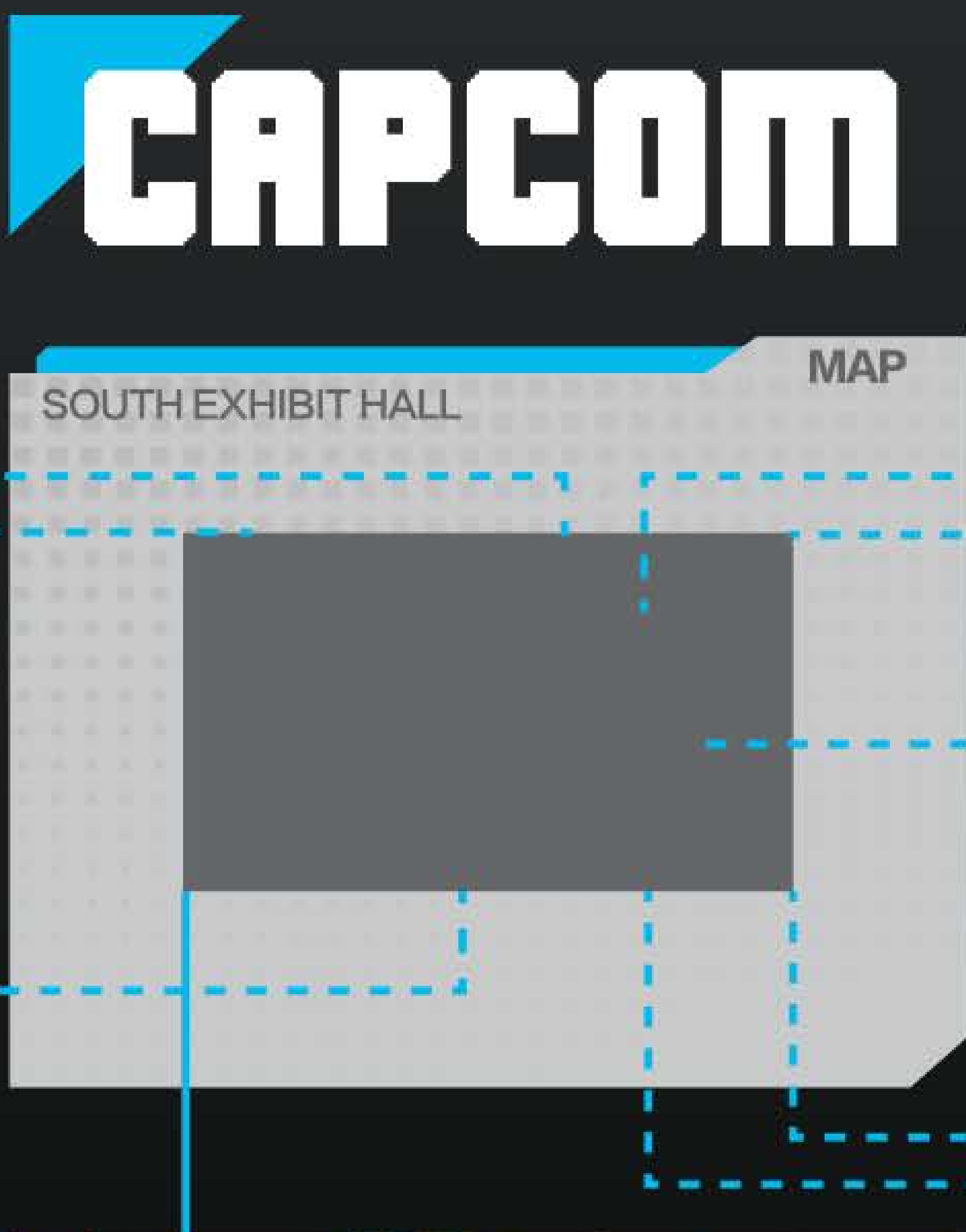






CAPCOM

虽然《生化危机 7》公布得有点猝不及防，但从展台布置上来说，老卡的确是已经做好了准备。整个展台有很大一部分都被装饰成了《生化危机 7》Demo 当中的那座小屋，但是对于试玩的资格似乎卡得很严，要不是我们有香港 Capcom 的盛情邀请，想要一探究竟都颇有难度。而除了这个 E3 上的最大亮点，《丧尸围城 4》这款 XOne 限时独占大作也有展出，试玩台还是非常有情怀的街机式框体。另外在亚洲地区已经发售，但是在欧美还没正式推出的《怪物猎人 世代》（其实就是《怪物猎人 ×》的美版名称）在现场也摆出了一个规模不小的展台，模拟飞空艇的试玩台建造得颇有心思，而在其正对面的《逆转裁判 6》试玩台也是特意做成了法庭的样子，不时会吸引观众前去留影。















■《生化危机7》试玩区外围的一角，围栏甚至故意做出了年久失修的歪扭效果，显示出今年老卡对场景布置的用心。



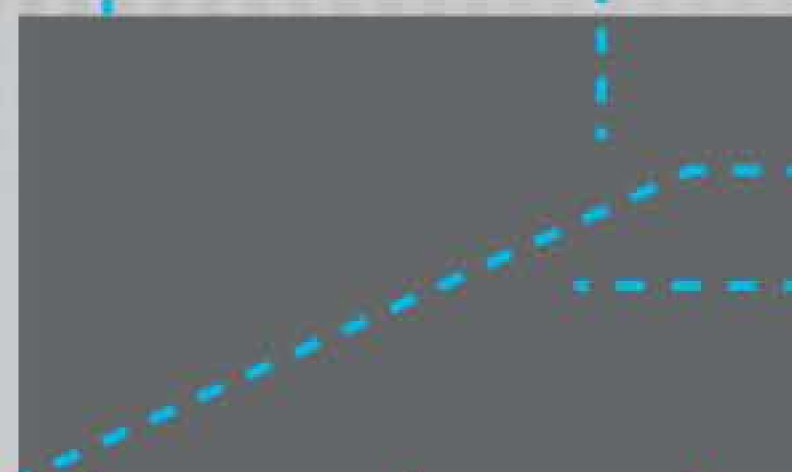




SQUARE ENIX

MAP

SOUTH EXHIBIT HALL



要说产品阵容，今年的SE还是很有看点的，别的不说，光是一个《最终幻想15》就足够吸引不少眼球了，而《杀出重围 人类分裂》这款在亚洲地区不太流行，但在欧美地区死忠不少的作品也在展台上得到了一席之地，还伴随着它的移动端衍生作品《杀出重围GO》一起吸引观众的注目。同时在外部展出区域，多款已经在日本发售的作品也在这里展出了美版，向偏好日式作品的欧美玩家展现着它们的魅力。但笔者也要悄悄吐槽一句——这展台结构和去年还有前年都好像好像，SE你手游赚这么多，真不能花点钱买个新的展台设计来给观众点新鲜感吗?











■虽然展台结构换汤不换药，但是从远处看SE的展台还是很绚丽的。



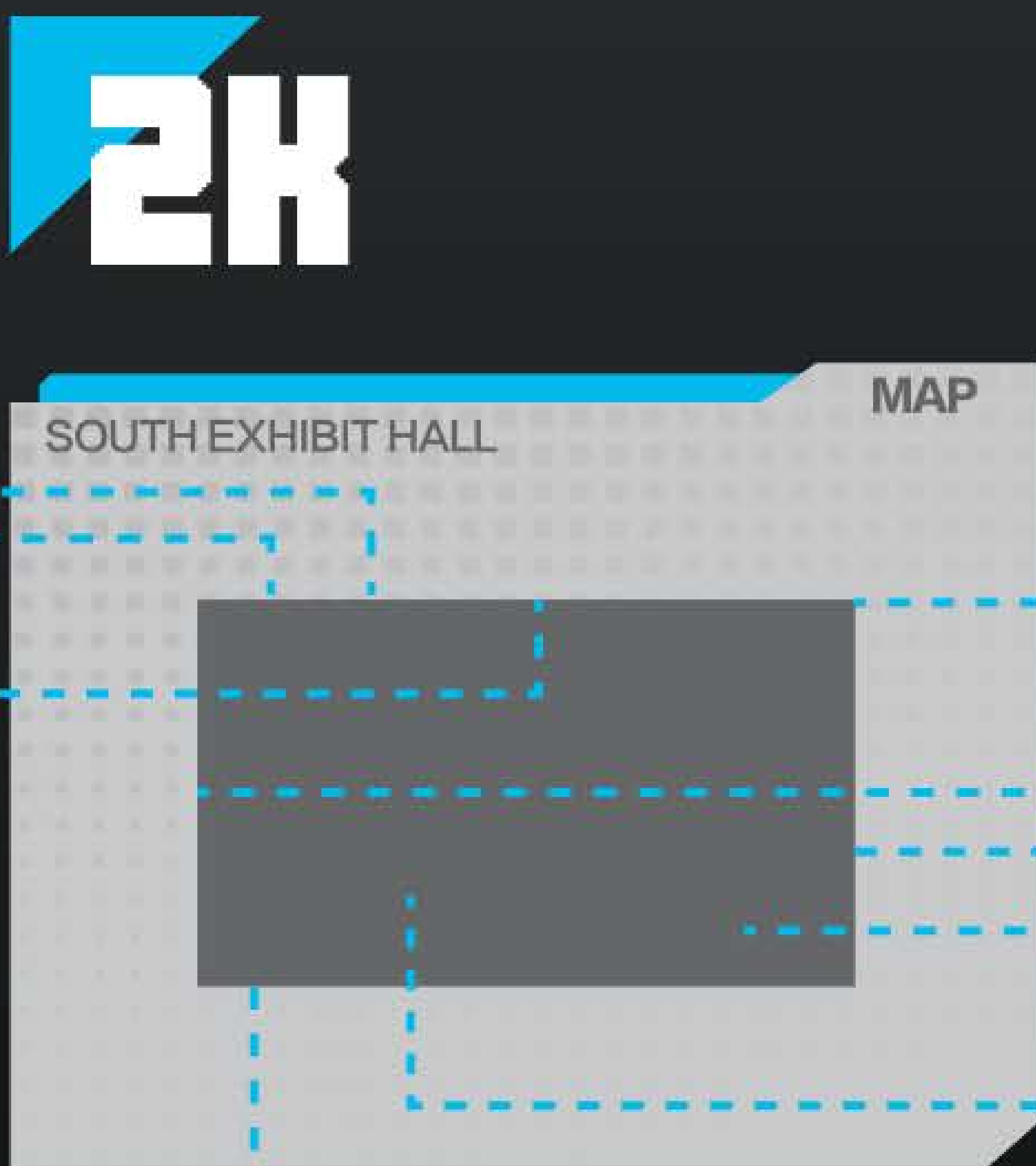






2K

今年E3会场的南馆厂商的分布有了不小的变动，因为EA和动视不再直接设立展台，所以往年因为种种原因没能拿到好位置的厂商们自然也开始行动了起来，例如今年2K的展台就显得很卖力，不但拿到了以往被EA占据的南馆入口展位，在展出内容上也做了好一翻心思，把力气都放在了年内重头作品《黑手党Ⅲ》上，不但设立了一个非常有60~70年代风格的展台，进行了各种复古风格的装饰，甚至还找来了几位演员在现场伪装成吉普赛女郎给观众占卜，更不用提展区大荧幕下方还不是有黑人蓝调乐队在进行现场表演了，真的是代入感十足，难怪现场不时排起起码长达2小时的封闭演示等待队伍。




■墙上这幅个人风格强烈的壁画并不是印刷产品，而是画面左方的画师在现场一笔笔画出来的！




2K
2K


CIVILIZATION VI


NBA2K17
PACERS
13
SPALDING




CINEMA
· NOW PLAYING · MAFIA III · NOW PLAYING ·

其他展台

除了传统的大厂，今年也有一些厂商的展台颇有看点，例如身负宣传《女神异闻录 5》重任的 ATLUS，还有作为 VR 急先锋的 Oculus，以及看似低调但实际上颇受关注的 CDPR，在这最后的展台集锦当中，就让我们来看看他们展台都有什么样的奇妙风光吧。





ATLUS



■现场的等候室门牌上都配着《女神异闻录5》的角色原画。



■虽然Oculus Rift已经发售，但是因为供货缓慢，所以到现场来继续尝鲜的观众也为数不少。



OCULUS

CD PROJEKT RED



■这个特莉丝的战斗力好像比游戏里的还要强啊？





■霍比特人收集的CDPR制作人名片，感觉他们再多来几个人我们就可以凑齐一套能够用来打昆特牌的名片了！





BETHESDA

试玩区

今年 Bethesda 选的发布会举办地点偏僻得吓人，但是换来的则是场地的广阔程度大为提升，于是试玩会本身作为一个融合了派对和试玩区域的场所。在接下来的试玩区介绍当中，我们会分别介绍今年四个在 E3 会场之外举办的试玩会，他们都是游戏厂商为了让媒体和粉丝有更多机会尝试到他们的作品而举办，里面也有不同于 E3 现场的精彩风光，非常值得一看哦。





▲现场提供试玩的内容不多，其中人气最高的自然是发布会上突然公布的 Bethesda VR，不过现场试玩台实在太少，用媒体身分来插队的欧美记者也很多，所以排队效率极其低下。

►相比起来反倒是《上古卷轴 传奇》这个卡牌游戏的试玩人数更稳定，试玩台多，人员流动稳定，既没有空桌的时候，却也不会大排长龙，所以三日月还趁机试了好几把，结论是——战不翻《炉石》啊！不过其实这款作品也有着自己的特色，独特的双边战场设定也有令人耳目一新之处。





▲《毁灭战士》的网战试玩人气不算太高，但很大程度上是因为游戏本身已经卖了，而且试玩台也超级多，所以很多到场观众纯粹是上去图个乐子。

►在试玩会举办过程中，还会乐队到场演唱他们的新摇滚乐专辑，其中几首歌的节奏还是相当不错的，不过稀饭我当时正在焦灼地排着VR试玩的队伍，双脚和腰部都因为长期站立不动而痛苦不已，所以实在是High不起来啊。



MICROSOFT

试玩区

微软的试玩区和发布会的地点是一样，只是时间被安排到的发布会当天的晚上。试玩区的空间相当大，以中央的吧台为中心，四周布置着各种游戏的试玩台,其中《光环战争 2》和《战争机器 4》占领的区域是最大的，四周还有着各个微软独占大作的大幅海报。由于受邀的媒体并不多，因此试玩区并不显得拥挤。



▲试玩区入口摆放着一台兰博基尼LP770-4，顺便一提，这同时也是玩家在《极限竞速 地平线3》试玩版里的座驾之一。



▲微软试玩区提供饮食，可惜的是食物的量并没有那么多，倒是酒的种类比较足。





▲试玩区还有定制手柄的专区，不过和其他区域相比，人气并不算太高。



FORZA HORIZON 3

极限竞速 地平线 3	Microsoft	竞速
XOne Forza Horizon 3		中文版
2016年9月27日 售价未定	本地1人/在线多人	对应年龄：未定



从之前被戏称为“改无可改”，到如今近乎完美的游戏表现，《极限竞速》这个品牌用每年一部作品的稳定表现，真正让自己站在了同类型游戏的巅峰。除了保持传统风格的《极限竞速》正统续作之外，微软又将这个品牌交给“Playground Games”打造了以自由竞速体验为核心的“《极限竞速 地平线》系列”。现在两大系列隔年推出交相辉映，不仅培养出了稳定的用户群体，系列作品的品质也得以不断优化，今年E3上《极限竞速 地平线3》正式公布，下面就让我们来看看本作获得了怎样的进化。

文 简子君 美编 NINA

欢迎光临“袋鼠国”游览南方大陆的壮丽景色！

从第一部充满狂野激情的美洲原野，到第二部人文气息浓厚的欧洲窄巷，今年《极限竞速 地平线 3》来到了澳大利亚绝美的黄金海岸。新作同时兼顾超级跑车与越野巨兽的双重体验，在澳大利亚特殊的地理环境中，得以完美呈现，“Playground Games”也将澳大利亚打造为新作的完美载体。

在继续保持竞速游戏开放世界玩法的同时，本作的地图规模将达到前作的两倍（初代的六倍）。同时，因为澳洲大陆本身生态系统的特殊性，制作组也可以进行各种各样的尝试，并将这些完全不同的环境融入到游戏之中。例如黄沙遍地的荒漠、



■十二门徒巨石。



■著名的沉船遗迹。

植被丛生的雨林、海浪冲刷的沙滩以及各种山洞隧道，这所有的地貌之下，玩家在获得驾驶乐趣之余，也能体验到一场仿佛旅游度假一般的游戏体验。

在游戏的首波预告中，我们不仅看到了以上的各种自然环境，还看到了澳大利亚著名的地理景点“十二门徒巨石”，其中还有另外一小段一闪而过的都市场景，画面中的高架铁路从演示上看，像是澳大利亚的著名旅游都市——悉尼，因此我们也有理由期待在游戏中看到更多澳洲的地标景色。

同一个澳洲 同一片天空





受够了自己身边遍布阴霾的大气环境？《极限竞速 地平线 3》将带你来到澳大利亚高远的蓝天白云之下。为了还原澳洲苍穹之上令人眼花缭乱的云层变换，以及不同光照下云朵色彩的绝妙变化，本作的制作组“Playground Games”带着专门订制的 12K HDR 摄像装置来到澳洲大陆取材，进行全天 24 小时不间断拍摄来获取最真实的素材，加上全新的画面技术，《极限竞速 地平线 3》将完美地呈现出澳洲大陆独特的天空景色。

奢华的新车库

在游戏早期宣传中，微软就已经公布了兰博基尼的最新旗舰跑车“Lamborghini Centenario”将成为本作的封面车辆，当然玩家也可以在游戏中驾驶这台猛兽。为了使游戏中的车辆类型和地图环境更加匹配，本作还特意加入了“仙人掌越野车”、“大脚越野车”以及“全地形越野车”等全新车辆类型。当然,类似“宝马 M4”以及“福特猛禽”等高人气传统赛车,也会出现在游戏之中。

游戏已经为玩家准备了 350 多辆完全不同的座驾，这些车辆通过全新的改造系统，还能呈现出更丰富的驾驶体验。新作的车辆自定义内容，将包括外观的视觉订制，以及涉及车辆性能的车身改装，这些内容对于一位汽车爱好者来说，就如同珍贵的宝藏一般。另外，因为加入了全新的越野系车辆类型，游戏也将出现对应的越野车辆改装功能。



从参与者到举办者 这次你就是大会的BOSS



当我们以参与者的身分两次成为嘉年华的赢家后，今年的《极限竞速 地平线 3》中一切都将出现改变，玩家此次将成为活动的举办者，我们的选择和行动将会对嘉年华活动造成决定性的影响。因为身分的变更，我们的最终目的也从赢得比赛，变成了经营赛事，让自己的嘉年华成为世界上最受欢迎的活动。

因为游玩目的出现了变化，玩家在游戏中获得了更多的权力来控制赛事的类型以及大方向，经过调整的赛事将会更符合玩家各自的喜好。而玩家创造出的特殊内容，也可以在网络上分享给其他用户。在这个被制作组称为“地平线蓝图”的自定义内容中，玩家可以采用数以百计的预置选项来定制赛事。我们可以在赛道中添加特殊事件，变更赛事的天气或者时段，限制车辆的使用等等。当玩家最后完成自定义赛事的创建后，这个赛事可以在线上产生一个类似宣传海报的内容，在网络上分享给其他玩家。

网络和赛道构筑出更热闹的游戏世界

为了让玩家在游戏中体验更多的乐趣，《极限竞速 地平线 3》强化了网络要素的内容，在嘉年华的经营中，扮演老板的玩家也可以通过邀请线上的其他车手，来呈现更加精彩的赛事，从而赚取更高的关注度。当然我们也可以将一些不给力的车手踢出你的盛会，而且你甚至都不需要去找到一个合理的原因，毕竟在这里你就是老大。

另外，因为微软本身对 Win10 商城的运营计划，本作也成为了第一款支持在 Xbox 和 Windows 10 双平台共通游玩的作品，玩家可以组成四人的小队，在任意的平台上展开合作。除了一同游玩，游戏中的拍卖行和商店也将打通两个平台之间的局限，而且功能也变得更加强大。



物理引擎

因为加入了水体的要素，本作也对座驾轮胎的物理引擎进行了升级，玩家驾驶车辆驶过积水时会感受到明显的阻力。而轮胎在沙滩、泥土或柏油路面等不同环境下，也会出现不同的反馈。

更加炫酷的特殊挑战

和飞机、热气球等交通工具竞速一直是《地平线》系列中的保留节目，这一次这个内容依旧会延续下来。在今年 E3 提供的试玩中，玩家的对手是一架被吊在运输直升机上的吉普车。看上去是个十分困难的挑战。不过，因为在终点前，直升机会减速将悬挂的吉普放下，所以其实并没有太大难度。预告片最后，玩家驾驶的“Lamborghini Centenario”上空还出现了喷气式飞机一闪而过的画面，如果这也是游戏中的一个挑战，那估计可要难倒不少玩家了。



▲本作还增添了和《极限竞速6》一样的全新车辆鉴赏功能。



真正的赛车音乐节

游戏的背景音乐功能也会在本作中出现进化，除了更加丰富的音乐曲库外，玩家将可以把 Win10 设备中的音乐导入到游戏中并生成自定义电台，如此一来，玩家就可以在自己最爱的节奏下驰骋了。

HALO WARS 2

光环战争2	Microsoft	即时战略
XOne	Halo Wars 2	美版
	2017年2月21日 售价为59.99美元	本地1人，在线1~4人 · 对应年龄：12岁以上

2008 年《光环战争》发售后，制作小组 Ensemble 被微软解散，在当时意味着这款潜心打造的即时战略游戏走到了生命的尽头。然而在 2014 年，343 Industries 重启了《光环战争 2》的计划，并于 2015 年 E3 展会上正式公布。《光环战争》作为第一款《光环》背景的即时战略游戏，尽管并没有很好地解决"如何在主机上用手柄玩即时战略游戏"的问题，但是精美的 CG 过场动画、引人入胜的剧情依然为它赢得了不少赞誉。时隔 8 年，玩家将再次登上"火灵号"，并跟随 Cutter 舰长和三名斯巴达 II 期战士一起，与新的敌人展开较量。

文 绝地战警　美编 心の永恒

剧情

本作的剧情发生在《光环 5》的故事之后，地点也从前作的丰饶星转到了《光环 3》里的方舟，游戏将会通过战役将本作的时间线和《光环 5》的时间线连接起来。

2531 年，Forge 中士以牺牲自己的生命为代价，换来了"火灵号"的逃出生天，然而失去了跃迁引擎的"火灵号"只能在茫茫太空中漂流……直到，28 年后，舰上的人工智能 Serina 再次出声："舰长，快醒醒，有事情发生了。"当 Cutter 舰长带领剩余的船员从冷冻舱中苏醒后，映入他眼里的是一个支离破碎，却依然看得出曾经雄伟壮观的天体——方舟。这是一切开始的地方，也是一切终结的地方……

幸存的人员登陆方舟，想找到和人类文明重新联系的方法。然而，前面等待他们的，是一支由鬼面兽军阀 Atriox 领导的名叫"放逐者"（The Banished）的精锐部队，战争在此一触即发。



人物介绍



●James Gregory Cutter

UNSC 非尼克斯级殖民舰"火灵号"的舰长，德高望重，深受部下和其他部队士兵的尊敬，以至于军队咖啡店的店长会提供给他免费的咖啡豆，供他在长途航行时品用。2520 年，Cutter 正式成为了 UNSC"火灵号"殖民舰的舰长，军衔晋升为舰长。而在此之前，他是 UNSC"格拉斯哥"号战舰的舰长，军衔为指挥官。

在丰饶星战役之前（并非丰饶星的沦陷战役），Cutter 拒绝了担任 UNSC 马拉松级重型巡洋舰"预言号"指挥官的职务，这个决定救了他的命——因为在随后的丰饶星战役中，"预言号"被击沉，半数船员直接死亡，剩下的半数在救生船里遭受着致命的辐射，虽然这些救生艇被 Cutter 的"火灵号"回收，但是仍然只有极少部分人员存活，这件事令 Cutter 十分悲伤。

当 UNSC 的传奇——Preston Cole 将军成功回收丰饶星后，星盟又派了一支部队前来调查丰饶星上的先行者遗迹，并根据线索找到了先行者的盾世界。星盟想要启动盾世界里的先行者战舰来消灭人类，Cutter 舰长联合 Forge 中士和 Anders 博士击败了星盟，并彻底毁灭了盾世界。之后就发生了上文所提到的事情。



●Atriox

Atriox 和他的佣兵部队"放逐者"早在大反乱之前就脱离了星盟，为此星盟多次对他进行了围剿，均被他一一化解。在星盟解体后，Atriox 和他的部队更是"山中无老虎，猴子当大王"——他将为数众多的星盟军火悉数收入囊中，不断壮大自己的势力。然而这并不能满足他的野心。所以，方舟便成为了 Atriox 扩军的下一个战略点。自然，他将会在那里遇到从盾世界归来的 Cutter 舰长，两个精英的对决由此展开。

Atriox 是鬼面兽领袖中为数不多的、脑袋比较灵光的鬼面兽(比《光环 2》里那个蠢蠢的塔塔罗斯不知道高到哪里去了)，他从不墨守成规，战略战术繁杂多变，同时他对于挖掘自己现有武器的潜力有着异常高深的天赋——无论是"幽灵号"侦察车、"妖姬号"战斗机亦或者是"亡魂号"自行迫击炮，Atriox 都能赋予它们新的功能以及更强大的威力。

●Jerome-092

斯巴达Ⅱ期红队队长，隶属于 UNSC 海军特种作战司令部，于 2531 年跟随"火灵号"前往执行丰饶星战役任务。他在训练中的表现让 Halsey 博士和长官门德斯印象深刻，也因此被认为是斯巴达Ⅱ期超级战士里最有领导能力的四个斯巴达超级战士之一，其余的三个分别是系列主角士官长 John-117、士官长的蓝队好友 Frederic-104 以及斯巴达Ⅲ期计划负责人——在奥星战役中阵亡的 Kurt-051。正因为他有着天生的领导天赋，在丰饶星上的第一次阿卡迪亚战役时，他被迅速提拔成为了红队队长。

在《光环战争》最后他带着红队和 Forge 中士护送肖－腾川光速引擎进入盾世界的主要区域，想要启动引擎核心自毁程序以便摧毁整个已经启动的先行者舰队。由于核心过热，必须手动操作自毁程序，Jerome 自愿执行任务，Forge 中士表示他们需要每个斯巴达超级战士继续战斗，所以核心任务由他负责。随后，Jerome 说出了最让人难忘的一句话："Good luck sir.It's been an honor"(祝你好运长官，跟你并肩作战是我的荣幸)。之后，Jerome 和他的小队成员返回了"火灵号"并和它一起飘荡在茫茫的宇宙中……



●Douglas-042

斯巴达Ⅱ期红队成员，隶属于 UNSC 海军特种作战司令部，他和红队其他成员于 2531 年一同前往丰饶星执行任务。第一场战斗就是参与第一次阿卡迪亚战役。星盟的前哨基地被一个大型的能量屏障保护着，Cutter 舰长无法从轨道发动 MAC 炮打击，红队协助摧毁能量屏障后 Cutter 舰长的 MAC 炮精准地摧毁了星盟的基地。随后在盾世界内与其他成员和 Forge 中士一道消灭了神风烈士(神风烈士只是先知赋予精英的一个名号，并非《光环 2》出现的那个神风烈士)，成功完成护送核心的任务。

Douglas 身穿雷神之锤 Mark Ⅳ 型动力盔甲，在丰饶星战役期间最喜欢使用 M41 火箭发射筒。他和 Alice-130 一样装备了两把 M7 冲锋枪，用于近身防卫。

●Alice-130

斯巴达Ⅱ期红队成员，隶属于 UNSC 海军特种作战司令部，是丰饶星战役期间红队中惟一一名女性成员(红队的成员一般来说是 6 名，但是其他斯巴达超级战士也可能会因为任务而被抽调进红队，红队的成员实际上有 14 名之多，其中就包括了蓝队的 Frederic-104 和 Kelly-087)。在完成第一次阿卡迪亚战役和摧毁盾世界后，和其他两名队员一起进入人工冬眠，等待着下一次命运将她们唤醒。

Alice 是红队的重武器专家，使用一门 AIE-486H 重型机枪，拥有强大的火力和极快的射速，可以轻松把敌人撕成碎片。





兵种介绍

本作双方都新增了不少单位，现在为大家简单介绍下这些新的单位。

UNSC



“科迪亚克棕熊”自行火炮

单位介绍：UNSC 在人类－星盟战争后研制的新型 8X8 重装轮式自行火炮，强力的反步兵单位。装备了一门大威力长程加农炮，每辆车有 6 名成员。在它开火射击前必须架设在原地，如果不进行架设，该单位只会使用机枪扫射攻击。

“长耳兔”三轮轻型侦察车



单位介绍：UNSC 在人类－星盟战争后研制的新型快速侦察车，速度极快，并且搭载了一门迷你榴弹发射器用于自卫。游戏中可以侦测隐形单位并快速占领目标点。



“夜莺”直升机

单位介绍：UNSC 在人类－星盟战争后研制新型战场支援单位，没有装备武器，但是可以帮助战场上受伤的单位回血。此外，该单位还可以侦察隐身单位。

放逐者



放逐者匿踪舰

单位介绍：放逐者匿踪舰最早是星盟的载具，之后被放逐者广泛使用。该单位没有配备武器装备，但是却可以令自己和周围的部队隐身，从而达到偷袭对手的目的。



“掠夺者”坦克

单位介绍：“掠夺者”坦克是放逐者的主要地面载具，它有着强大的装甲和火力，最合适对付移动缓慢的敌人。



放逐者“疱背”战舰

单位介绍：“放逐者”强大的反载具单位，可从空中部署在地面上，并开启背部的导弹发射舱来攻击地面载具。

多人模式

本作的多人模式可以让玩家体验到更大规模的战场。更大批量的单位，以及更多的游戏模式会让各个技术等级的玩家都能找到对战乐趣。微软给出了以下多人模式的信息，跟上一作比增加了不少新的模式：

· **遭遇战**：本模式下玩家可以选择单机或者线上多人联机合作的方式在不同的环境和游戏模式下对抗不同难度的 AI。

· **要塞模式**：这是一个快节奏的线上游戏模式，玩家需要在游戏时间结束之前比对手占领更多的基地才可以获胜。

· **统治模式**：本次 Beta 测试里的线上游戏模式。玩家需要发展自己的基地，建造自己的军队，然后去占领地图上的节点吧。只要玩家占领节点越久，玩家离胜利就越近。该模式下并没有时间限制，只要任一玩家达到胜利所需分数，便会赢得胜利。





· **死亡竞赛模式**：本次 Beta 测试里的线上游戏模式。玩家需要发展壮大自己的基地并且消灭对手，不同于要塞模式的以占领基地为胜利目标，玩家在该模式下需要杀光所有人，直到最后只剩一个玩家。干掉所有挡在面前的敌人吧！

· **闪电战**：这是一个全新的游戏模式，支持单人和线上多人联机。按照微软的说法是“一个能给玩家带来全新、刺激的即时战略游戏体验的模式”，微软将会在秋季公布更多关于该模式的内容。



文 随心（实习编辑） 美编 Juxi

茶杯头大冒险	Studio MDHR	动作射击
XOne	Cuphead	美版
	2016年内 / 本地1~2人	对应年龄：未定
	售价为：未定	

早在E3 2014便公布的独立游戏《茶杯头大冒险》在今年依然有参展。因其游戏画面如同上世纪30年代的美式动画，本作一经亮相就引起了不少玩家的关注。再加之其横版射击的游戏玩法，这款“复古”的游戏似乎带我们回到了《大力水手》和《魂斗罗》的童年。在复古的画面之下实则有着硬核的游戏难度，以及BOSS战和动作系统的精心设计，而这也让玩家们意识到本作不仅是一款只以画面为卖点的游戏。再加之本作音效的出彩和对双人同屏射击的支持，使本作更值得期待。

复古风的游戏画面

本作的游戏画面深受上世纪美国弗莱舍工作室的影响，而制作了《大力水手》与《贝蒂小姐》的弗莱舍兄弟也是美国动画的先驱之二。他们的作品对后人的影响，不仅体现在美国的动画之中，更使得本款游戏的配色与画风充满了个性。手绘的游戏画面，使得玩家们在游玩时好像在看一部美国的复古动画。并且，无论是关卡中的背景还是大地图中的风景，无论是角色的动作还是敌人的表情，高帧数的细节动画使得一切都是那么的自然更惟妙惟肖。除了游玩画面外，本作的文字、标示、菜单甚至读取画面都进行了精心地复古设计，再配合复古的背景音乐，游玩本作确实是一种极致的享受。





◀通过大地图进入不同的关卡或商店。



▲在商店中可以买到各种道具。

易上手的动作系统


■扇形子弹的特殊技能——8方向冲击波。


▲单向子弹的特殊技能——气功波。

可爱的人物和欢乐的画风之下，也有着一套易上手的动作系统。作为横版射击游戏的本作，有两种不同的子弹射击模式。一种为射程较远的单向连发，一种为射程较近的扇形三方向连发。在成功击中敌人并造成伤害后，角色的气槽将会增加，当气槽多于1格后便可消耗1格来发动特殊技能。特殊技能会根据子弹射击模式的不同而不同：单向子弹为一发气功波，扇形子弹为周围8方向冲击波。当气槽满格后还可发动强力的激光冲击波。本作除了最基本的左右移动、跳跃与下蹲动作外，能在空中发动的冲刺动作使角色变得更为灵活，这也使得玩家们有多种躲避子弹和攻击的方法。而弹反动作更是能完全抵消敌人的子弹，不过对弹反时机的把握有较高的要求。

高难度的BOSS对战

本作虽然也有普通的横版关卡，但BOSS战才是本作的核心与乐趣所在。异常丰富的BOSS关卡能让玩家们大呼过瘾，且每位BOSS都有多个阶段，甚至某些BOSS还有多种形态。多阶段和多形态的BOSS保证了游玩和应对方式的多样，而这种多样也使得BOSS战的难度相当之高。再加之BOSS不低的血量，使得每场BOSS战都有着新鲜感和挑战性。

除了BOSS招式的多样外，BOSS本身的形象更是各具特色。火车亡灵双人组不仅能从手心射出眼球，更能化身为大型骷髅进行手掌拍击；绿皮喷火龙不仅能喷出火球，还能用眼睛发射不同颜色的子弹；身体卡在一幢房屋中的寄居鸟能从嘴中将自己的蛋吐出；青蛙拳击手还能发出拳套冲击波。这些怪异搞笑的BOSS和他们夸张的招式在让玩家们忍俊不禁的同时，也会让玩家们回忆起美式动画中那些夸张的人物和搞笑的情节。

双人模式的出现使得玩家们可以共同御敌，一齐击败强力的BOSS。虽然不同射击模式的子弹颜色有红蓝之分，但不同角色相同模式的子弹颜色是一样的。再加之敌人所发出的大量子弹，使得全屏子弹的眼花缭乱成为了BOSS战的又一难点。但身为主角的茶杯头却乐在其中，毕竟这是属于他的大冒险！


■火车亡灵双人组：看我的眼球攻击。


▲能喷出交叉火球的绿皮喷火龙。

▲在空战模式中与寄居鸟一决高下。


◀本作依然存在着普通的横版关卡。

E3 2016试玩报告

《茶杯头》的试玩台人不多，但一直有人在玩，而且从试玩者的表现来看，老外们玩这游戏那叫一个兴奋，玩的时候那表情丰富度堪比隔壁的《逃生2》。本作的全貌其实已经被公布得差不多了，简单而言就是“以老动画画风弄的一个《魂斗罗》式的硬核向横版动作射击游戏”。

试玩中共有三个关卡可供试玩，其中两个是中规中矩的纯过关，方式也是《魂斗罗》那老一套：移动、跳跃、射击。虽然画风变可爱了，但是从中可以看到很多《魂斗罗》的影子。难度也会相当的高，在笔者试玩的关卡中，玩家必须不停往前移动。由于敌人是会不断复活的，要想过关就必须要快，有时候顶着敌人炮火都要往前冲，要不然只会被越来越多的敌人追上。玩家的HP只有3，耗光就游戏结束，而且本作受创后的无敌时间也很短，一个不小心很容易会连续中招然后直接扑街。不过在“死透”之前，还有有一段短暂的时间可以让队友来救援，但这救援并不能无限使用，而是需要消耗某些“道具”。由于试玩时间有限的缘故，笔者和老外搭档到最后都没搞清复活的机制，但可以肯定的是，光靠两人互救是肯定过不了关的。

另一个关卡则是单纯的BOSS战，难度也是相当的高，形式采取的是横版射击，类似于《沙罗曼蛇》。BOSS的弹幕不算密集但子弹速度很快，而且BOSS相当耐打因此难度颇高。至少笔者和路人老外搭档挑战了三次都没有成功。从游戏的地图来看，这个BOSS应该是初期的BOSS之一，初期已经这样，看来本作的难度也是相当令人期待。

[文：三日月]



WE HAPPY FEW

寡欢之城	Compulsion Games	动作冒险
XOne	We Happy Few	美版
	2016年内 / 售价为：未定	本地1人	对应年龄：未定

如果你之前并未接触过《寡欢之城》这款作品，也许你会被宣传片中荒诞的情节与好似《生化奇兵》的美术风格所吸引，然而Kickstarter的众筹者们早已通过测试版体验到了本作。这款由《对立》的开发商Compulsion Games所带来的作品，是一款典型的反乌托邦主题的游戏。玩家们需要在一座充满妄想和滥用毒品的城市中存活下去，而生存正是这款游戏的主题之一。本作最大的特色在于每次重生之后都会随机生成全新的城市，再加之沙箱与生存的玩法，使得每一次的重生与游玩都是一次独特的体验。而第一人称的视角更是使得这种体验变得真实。本作的先行测试版将于今年7月26日登陆Xbox Game Preview。

"We few, we happy few, we band of brothers." 这句来自于莎士比亚的《亨利五世》中的台词，既是本作名称的由来，也诠释了本作中那些对于自由的追求与向往。在这座寡欢之城中，去追寻真正的自由吧！

文 随心（实习编辑） 美编 心の永恒



■JOY药丸正是这座城市快乐的秘密。



■杰克叔叔由真人演员出演。



反乌托邦的故事主题

本作故事的背景参考了20世纪60年代的英国，玩家们将会在名为"威林顿威尔斯"的城市中进行生存与冒险。城市的电视中播放着杰克叔叔的影像，而城市里居民的脸上更绽放着快乐的笑容。但是，这个看似美好的城市其实处于崩溃的边缘。

威林顿威尔斯市标志性笑容的背后是一种名为"JOY"的快乐药丸。那些没有服用JOY药丸的"镇定者"，将会被JOY药丸的享乐者们一顿殴打，之后会被丢弃到贫民区中。玩家们在游戏中所扮演的角色正是一名"镇定者"，你可以选择在贫民区中与肮脏为伴，也可以服用JOY药丸在富人区中享受快乐。JOY药丸服用的多少会决定你在这座城市中的身分等级，以及其他居民对你是否有敌意，毕竟这是一座充满笑容的"快乐"之都。富人区之上还有更高等级的政治区。这三个不同等级的区域坐落于六座以桥梁相连的岛屿上，而这正是整个故事发生的场所——威林顿威尔斯市。

在“快乐”之城中存活下去

本作是一款沙箱生存类游戏，生存是这款游戏不变的主题。和其他生存类游戏一样，水以及食物是必不可少的，而要想在威林顿威尔斯市中存活，JOY药丸更是必需品。在贫民区想要获得JOY药丸可不是一件容易的事，而在富人区中却可以通过“电话亭”免费获取，并且富人区中的水也有相同的“快乐”功效。服用JOY药丸所带来的“快乐”状态能够使角色在富人区中自由地穿梭，但药效并不能持续多久。一旦脸上的笑容消失，富人区的居民和警察便会对角色发起攻击。在没有JOY药丸的情况下，玩家们也可以选择通过潜行躲过那些充满敌意的敌人，亦或者拿上搜索或制作出来的武器与敌人正面对决。除了这些必需品外，玩家们在求生的过程中也会发现许多素材、道具、武器防具等，利用合成系统制作或强化出更多的道具，才能在这座城市中更好的存活。


■富人区里的警察可不好惹。


■三名可供选择的主角。


■充满敌意的人四处可见。

玩家们在本作中可以扮演三名完全不同的角色。主角的不同使得故事也会不同，但相同的是他们在乌托邦中对于自由和真相的不懈追求。在本次E3演示中，市政厅档案部门人员亚瑟被发现是一名拒绝服用JOY药丸的“镇定者”，亚瑟因此开始了他的逃亡。而在之前的一部宣传片中，我们也能看到另一名主角是惟一从车站中存活下来的幸运儿。不同的主角有着不同的开场，玩家们将和他们一起去探寻这座城市真正的秘密。




■随机生成的城市将会使每一次的游玩都是不同的体验。



每次重生都会迎来全新的城市

死亡在这款生存游戏中不可避免，而重生后随机生成新城市的设定，使得每一次重生都是一个崭新的开始。随机生成的包括地形、道路、屋子中的各种物品，以及屋子里的居民等。也许这一次的游玩你幸运地在贫民区中发现了JOY药丸，但下一次你也许连一瓶水都找不到。这种对于接下来冒险的不可预料，在使得生存难度上升的同时，也使得每一次游玩的历程都不尽相同。“动态世界会给你带来一种无比庞大世界的幻觉，这对我们大有好处。”制作团队这一富有野心的做法，确实带给了我们一个无比庞大的世界。而这种每次的变化所带给玩家们的庞大幻觉，又与JOY药丸所带给居民的快乐体验相契合。也许，制作团队想带给玩家的不仅仅是游戏本身的体验这么简单。

《丧尸围城 3》是 Xbox One 的首发游戏，尽管随后登陆了 PC，但在家用机领域始终是 Xbox 独占。制作人曾经说过，如果该作卖不到 200 万，就不会推出续作。然而在今年 E3 上，《丧尸围城 4》突然公布，而且依然是只有 Xbox One 版，真是令人惊喜。

文 纱迦　美编 Juxi

丧尸围城4	Capcom	动作冒险
XOne	DEAD RISING 4	美版
	2016年12月6日 / 售价为59.99美元	本地1人，在线1~4人 / 对应年龄：17岁以上



英雄回归原点

《丧尸围城 4》的主人公已确定是弗兰克・维斯特（Frank West），他就是《丧尸围城》初代的主人公，后来又在《丧尸围城 2 番外篇》中作为主人公登场。弗兰克是一名记者，凭借曝光初代丧尸爆发事件的成绩，一举成为知名人士。而本作的舞台也是初代故事的发生地——来自美国科罗拉多州的威尔米特（Williamette），不知为何这里再次发生了丧尸爆发事件，于是弗兰克故地重游，再次体验一把心跳。此时距离初代事件的发生时间已经过了 16 年，但仍不清楚本作的故事发生于 3 代之前还是之后。



限时独占



今年微软 E3 的主题是 Play Anywhere，《丧尸围城 4》也不例外。本作将同步推出 Xbox One 和 Windows 10 版，购买 Xbox One 版即送 Windows 10 版，数据共通。在 Windows 10 版推出后 90 天，游戏将推出 Steam 版。而主机平台是 Xbox One 限时独占，有消息称 PS4 版会在一年后推出。相信大部分粉丝都会于今年第一时间入手。

新旧要素盘点

可能是因为本作提供了试玩，因此官方并没有给出太多情报，下面我们就为大家汇总一下目前已知的消息。

・本作中玩家的活动区域远超初代，不光是购物中心，还可以来到小镇上。舞台面积比 3 代还要大得多。

・合成武器依然保留，弗兰克招牌式的摔角技也全部健在。

・新增动力装甲服，穿上之后能量会不断减少，但弗兰克的能力大增，而且有限定动力装甲服使用的武器。

・游戏保留了弗兰克被丧尸感染的设定，因此弗兰克依然要为特效药丧立停（Zombrex）而战。

・游戏有专门的多人模式，支持 4 人游玩。

E3 2016 试玩报告

实际上 E3 的第一天，卡普空展台中《丧尸围城 4》的试玩台人并不多，当然原因可能在于一部分人流量被微软展台那边的试玩台给分走了。试玩的内容也是相当简单粗暴，给你一个时限，然后时限内随便你怎么玩。

玩家操作的角色重新变回了那名“拿过普利策奖里的人中最能打”的弗兰克，和初代和二代相比，这代的弗兰克老了一点，但身体却显得更精壮了。游戏的操作基本和《丧尸围城 3》一样，简单而且爽快。试玩特意提供给了玩家一些大杀器来更加爽快地屠杀丧尸。跟着剧情提示走一会就能找到本作中的“新玩具”：EXO 装甲，装备上装甲后玩家的攻击力和防御力都会提高，除了能“手撕丧尸”之外，还可以使用一些正常情况下用不了的武器，诸如交通指示牌、巨斧或者喷火器，这些装备会以紫色显示。

和之前相比，本作的血量显示从系列原来的格子变成了更为直观的数值显示。其余就没有多大的变化了，开放世界、生还者遭遇等要素一并保留。在来到最后的目的地后会见到一个拿着喷火器的强力人类敌人，此时一旁的工作人员也提示笔者使用远程武器能更为有效地解决这个敌人。解决这个敌人后系统会奖励玩家一台特殊载具，该载具的攻击力相当高，特殊攻击甚至可以把一个屏幕内的所有丧尸轰成肉末，但值得一提的是，此时的画面也出现了比较严重的拖慢以及掉帧。试玩到这里也告一段落，从试玩看来本作虽然变化不大，但依旧爽快，对于喜欢屠杀丧尸的玩家来说，依然是个相当不错的游戏。

［文：三日月］

SONY
试玩区

今年 PS VR 是索尼最重要的硬件产品，所以当我们在其发布会上见证了大量 PS VR 精彩作品的公布后，自然也会盼望着能够第一时间试一试。一向对于公关工作做得非常到位的索尼自然也懂我们的心思，所以非常厚道地在发布会后安排了一场 PS VR 试玩会，在场可以试玩到非常多的 PS VR 作品，其中二楼的特别试玩区里还可以玩到刚刚在发布会上公布的作品，例如《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》和《最终幻想 15》的 VR 内容，不过因为需要特别的手环才能进去尝试，而且排队的人不少，所以稀饭我最后也没能试上一把，倒是 VGtime 的骑士同学把两者都试了一遍，大家可以去网站还有游戏时光的 APP 上看看他对于这两款作品的评价。





▲现场有不少PS VR的独占作品，例如《活至黎明》的VR新作《活至黎明 血脉贲张》，本质上是一个移动轨道射击游戏，不过加入了不少恐怖元素，所以现场的试玩者们都玩得很投入。

►除独占作品之外也有一些跨平台作品出现在了试玩会上，例如此前在Oculus Rift平台上大放异彩的《星战前夜 女武神》。





▲幻想类题材虽然在VR作品中大行其道，不过试玩会上也有更为真实化一点的作品，例如这款《头球大师》。当然真实也是相对的，游戏中后期的许多头球挑战都透着一股荒诞的味道，但玩着也特别有意思。

►既然此前已经在PS4上作为入门级的内置游戏而打响了名声，在PS VR作品里又怎么少得了《游戏空间》的身影？《游戏空间 VR》仍然和前作一样强调同乐，它应该会是玩家们接触和熟悉PS VR的最好途径。



老奎托斯的新故事

《战神》新作的主角，依然是我们熟知的斯巴达战士奎托斯。不过他的全新形象，却令玩家们感到陌生，让人不禁产生眼前的大叔是不是奎托斯本人的怀疑。新作中奎托斯虽然保持了系列一贯的经典造型，但在细节与气质上却有着很大的不同。借助最新的技术，奎托斯的面容发生了较大的变化，更具真实感与沧桑感。奎托斯的眼神早已杀气全无，原本的山羊胡被一大撮花白的络腮胡代替，在强大的细节表现力下，斑驳的皱纹清晰可见。



■父与子的亲情可能会成为本作最主要的感情基调。



■奎托斯身上的疤痕依旧可见。

而从整体看，奎托斯的肤色更贴近于平凡的人类，身上的红色印记也变淡了许多。与之前那个为了复仇踏平了整个奥林匹斯的传奇战士相比，眼前的奎托斯更像是一名正在安享晚年的老者，早已被岁月磨平的棱角。但是只要仔细观察，我们仍然能够在奎爷的右眼与腹部处找到标志性的伤疤，虽然没有之前作品中那么明显，不过这能够让玩家确定，眼前的角色确实是奎托斯本人，游戏的制作总监也在访谈中确认了这一点。

GOD OF WAR

战神	SIE	动作
PS4 God of War		美版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价未定		

与上一款作品时隔数年，“《战神》系列”的最新作以一种全新的姿态在今年的索尼E3发布会上首次亮相。本作的标题中没有任何序号与副标题，可以说是系列的重启之作，故事与玩法都会与以前的作品有天翻地覆的变化。那么关于《战神》新作的情报，全部集中在一段实机演示之中，不过这段演示所蕴含的信息量可不小，下面就让小编为大家逐一介绍。

文 乙太 美编 NINA

在新作的实机演示开始时，首先映入玩家们眼帘的是一个在独自玩耍的陌生少年。而在之后的演示中，我们可以得知奎托斯将这名孩子称为“儿子”，着实令人震惊。毕竟对于系列的老玩家而言，亲手弑杀了妻女并为之懊悔万分的奎托斯，能够再度娶妻生子的设定确实令人匪夷所思。而演示中少年所展现的一些细节，比如蓝色的瞳孔、能够听懂敌人的语言、能够借助神力射出雷箭等等，都让玩家对其身世产生了诸多猜想。不过虽然猜测很多，游戏的制作人员并没有对孩子的具体身世以及孩子的母亲做过多提及。惟一能够确定的是，奎托斯将在本作中扮演父亲的角色，他与孩子的感情与互动，将在游戏中占据着重要的比重。



斯巴达战士与北欧神话



相信不少玩家在看完演示影像后，已经猜测到了《战神》新作的故事背景，因为演示影像中已经给出了诸多提示。覆盖着冰雪的自然环境、杂兵佩戴的维京头盔、以及巨型敌人口中高喊的“瓦尔哈拉”，已经明确表明了本作与北欧神话间千丝万缕的联系。

◀石门上的北欧如尼文字，已经暗示了本作的背景舞台。

设计师在访谈中也简单介绍了奎托斯来到北欧的原因，本作的故事发生在《战神Ⅲ》的许多年后，在《战神Ⅲ》的故事之后，选择自尽的奎托斯并没有死去，而已经完成了向奥林匹斯诸神复仇的他选择了离去，独自来到了遥远的北方，重新娶妻生子，过上了平凡人的生活。此外，设计师也表示，选择北欧神话作为题材的原因，也包含了北欧多变的天气以及壮丽的自然风光，这也意味着游戏将会拥有足以令玩家惊叹的自然景色以及气候表现。虽然关于本作故事的情报还未得到公开，不过可以确定的是，北欧神话中出现的怪物以及众神，将会成为奎托斯最主要的敌人。



■演示结尾的画面中出现了飞空的巨龙与环绕着地面的大蛇，让人不禁对这场与北欧诸神的史诗之战充满了期待。

全面改革的玩法



除了角色造型与故事背景，《战神》新作在玩法上也有着巨大的改变。游戏的视角与以往有了较大的不同，更为贴近角色的身体，类似于越肩视角，并且可以随意调整。战斗方面，演示中奎托斯的武器不再是以往的混沌之刃，而是一把刻有符文的战斧。这把斧头在奎爷手中有着十分丰富的攻击方式，不仅能够用来挥击，奎托斯还能将其投掷并且直接召回手中。这把斧头还拥有魔法之力，能够将敌人冻成冰块，砸地时还能释放出大范围的冲击波。而通过对于这把斧头的演示，我们可以相信新作中的武器种类会与以往有极大的不同，招式以及用法的丰富程度也会有很大的提升，着实令人期待。

在演示的战斗中，并没有出现“《战神》系列”标志性的大段QTE，只有在能够处决杂兵时出现了处决提示，这似乎意味着本作的QTE系统会有较大的改良。与大型敌人的战斗最后，画面下方出现了“斯巴达之怒”的使用提示，随后奎爷便开启了“斯巴达之怒”并用一系列特殊攻击终结了敌人。可以看出“斯巴达之怒”的作用与以前大不相同，但具体如何我们还暂时还无法知晓。不过奎托斯的神力没有消失也是一个重要讯息，新的神力魔法设计最终会如何，也是值得玩家期待的内容。



■画面右侧为投掷出的战斧与被冻结的敌人。

本作将不是一款拥有线性流程的游戏，但根据设计师所述，本作也不会是一款拥有完全开放世界的游戏。可以推测，本作会允许玩家在一个个较大的区域中自由探索，这些区域都是相对开放的，拥有十分多的可探索要素。探索和收集将在本作中有着重要的地位，除了用于强化角色的收集品外，玩家还可以收集到用于升级武器以及制作道具的素材，相信本作的武器、道具系统也会发生极大的变化。



■用“斯巴达之怒”终结对手！

▶发现新区域后，画面上方会出现提示。



游戏的设计师确认，本作的可操纵角色将只有奎托斯一人，但奎爷的儿子也会是游戏中的重要角色。在目前的游戏演示中，奎爷儿子可以在战斗中对奎托斯进行辅助，并在与大型敌人的战斗中成功使用闪电箭令敌人产生硬直。相信在正式游戏中，儿子会在战斗中发挥至关重要的作用。此外，演示中还多次出现了奎托斯教导儿子的情节，而在教导结束后，画面下方会出现“获得知识”的点数加成提示，由于目前还没有关于成长系统的具体情报，因此我们也无法断定这些点数属于奎托斯还是属于儿子，毋庸质疑的是，奎托斯的教导与儿子的成长将会是游戏系统中的重要一环。除了战斗，儿子也会在探索与解谜中助奎托斯一臂之力。



▶在完成对儿子的教导后，画面右下角会出现获得技能点数的提示。

HORIZON ZERO DAWN

地平线 期待黎明	SIE	动作冒险
PS4 Horizon Zero Dawn		美版
2017年2月28日	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价为：未定		

文 宇宙人 美编 anubis

结合了原始和未来风格的狩猎游戏《地平线 期待黎明》可以说是近年来PS4平台最值得关注的新IP。虽然这次在E3公开的视频画面相比最早公开的时候有点缩水，但总的来说表现非常亮眼，比如广阔的大地图，坐骑系统，丰富的武器种类，全新的敌人等等，可见本作是一款非常有特色的狩猎游戏。笔者比较庆幸的是还好本作已经延期到2017年初，不然下半年真的玩不过来啊。



驯服机械兽成为坐骑

这次E3公开的情报中其中一大亮点就是，本作中女主角Aloy可以驯服各种机械兽成为自己的坐骑。在视频演示中，女主角Aloy制服了一只名为Broadhead的牛型敌人——先是用绳索发射器（ROPCASTER）将其拉倒，然后靠近它用长矛去入侵这只牛的系统将其驯服。被驯服的机械兽既能作为坐骑使用，还能在战斗中帮忙。在后面对付敌人Corruptor的时候，这只牛就被当成坐骑让Aloy与Corruptor周旋(不过一下子就被拆掉了)。游戏中似乎还有很多其他种类的敌人可以驯服，如果最早公开的那只“恐暴龙”和鹰型的机械兽都能驯服的话，想必骑上去会非常拉风。





▲地图上似乎还会显示出敌人的位置。

新敌人 CORRUPTOR

继最早公布的“恐暴龙”Thunderjaw和鹰型敌人Stormbringer之后，这次又公开了一只新的大型敌人Corruptor，也就是在E3的视频最后打的那只4脚蜘蛛型的敌人。从目前的情报可以知道，本作的敌人除了形态各异之外，其行动习性、攻击方式以及弱点都各不相同。Aloy有观察的能力可以看到敌人的弱点和属性，之后要针对弱点去选择用哪一种属性的箭去对付敌人。在演示中Aloy跟Corruptor战斗选用的是火焰箭，可以看到箭打在敌人身上会出现着火的效果。而冲击箭头（concussion arrow）可以将Corruptor背部的箱子击落。

除此之外，在前面对付Watcher的时候还可以看到Aloy利用掩体对Watcher进行偷袭并且一击必杀，从中可以看到本作还存在潜行要素。



■Corruptor

▶除了近战，Aloy的长矛还可以入侵敌人的系统将其驯服。





■隐藏在草丛中靠近敌人可以对其一击必杀。

◀另一种新的小型敌人Shell-Walker，似乎在机械种群里面负责采集和搬运工作。



■有点像鳄鱼的敌人Snapmaw

广阔的地图 更丰富的场景互动

这次E3公开视频和试玩版中还演示了本作的开放世界场景，从地图菜单中可以看到游戏中的世界被设置得非常广阔，而且相信这只是游戏中的一小部分。驯服机械兽作为载具将会是玩家主要的移动方式。场景除了大之外，与玩家的互动也非常多，比如场景中的树木是可以被撞倒的，像屋子或者石头掩体之类的在战斗中也能够破坏，游戏中充满了诸如此类的细节。

种类丰富的狩猎道具

除了主要武器弓箭和长矛之外，目前的情报中我们还能看到 Aloy 能使用很多种类的武器，比如弹弓、绳索发射器，还可以设置爆炸陷阱。弓箭也有很多种类的箭头可以选择。不过这些武器都是有残弹数量限制的，如何用有限的资源完成狩猎可能会是本作的重点。此外本作存在采集素材的系统，因此 Aloy 可能要通过自己制作武器补充弹药。


▲从武器选择菜单中可以看到本作的武器种类非常多。


▲演示视频中的炸弹陷阱。



E3 2016 试玩报告

本次 E3 会场上提供了本作的试玩版，游戏的画面稳定在 30 帧，即便是在一些激烈的打斗中也不会有明显的掉帧。在试玩中，玩家只能在很小一块区域活动，所以可探索的要素并不是很多，试玩所处的进度大约是正式版游戏开始之后四五小时这个阶段。而在这片区域中主要存在两种机械生物，分别是演示中主角 Aloy 在中途骑乘的“Broadhead”，另一种就是像小恐龙一样的“Watcher”。

通常情况下，这两种敌人都是一起活动的，后者有些类似前者的保护者。在玩家接近前者被发现后，他们会发出警告并逃跑，随后 Watcher 就会闻声而来向玩家发起攻击。这表示虽然游戏中的很多生物都已经机械化了，理论上来说它们之间应该没有相互依靠的必要，但是却仍旧保留了一般生物中那种协同生存的关系。

战斗方面，试玩版中提供了很丰富的武器。弓箭有多种可以替换的箭头，从普通弓箭到火焰弓箭再到冰冻弓箭，应有尽有；另一个类似弹弓的武器也类似，可以替换弹药，不过射程没有弓箭那么远，但是属性伤害会比弓箭更高一些，范围也略大；还有一个电缆陷阱，可以在地上拉出一根约一人长度的高压电缆，路过的机器人会受到大伤害，甚至产生倒地硬直；最后还有游戏中经常出现的用来固定的矛枪。

武器切换时时间流逝会变慢，玩家可以慢慢思考下一步策略。每个敌人都有各自的弱点和弱属性，此外各个不同属性的武器也会有不同的效果。比如冰冻弹弓击中敌人之后，他们外壳上会出现明显的冰霜，同时移动速度大幅下降，而火焰武器自然是会带有灼烧效果。值得一提的是，在瞄准的时候按下右摇杆会出现子弹时间，让玩家有充足的时间去瞄准敌人弱点，目前不知道这个技能是否会有其他限制。



除了这些远程武器之外，Aloy 还有一把近身武器。这个武器类似一只长矛，可以暗中接近将敌人一击必杀，也可以和敌人进行近距离战斗，更重要的是，这个长矛可以将普通的机械生物“驯服”成自己的宠物。这一点在演示中也展示了，变成己方的 Broadhead 可以让主角骑乘，甚至参加战斗。游戏中常和玩家战斗的 Watcher 其实也是可以被“驯服”的，虽然不能骑乘，但是当主角遭遇攻击时他会主动参战保护我们。

此外，游戏中主角是有等级的，升级之后可以解锁更多的技能和天赋，但是试玩中并不能查看菜单，所以具体能力会是什么样的我们暂时无法知道。而在制作人采访中我们了解到本作将会有 4 种难度可以选择，不过结局是惟一的，剧情中的选项都不会影响到结局。[文 : VGtime]

文 秋沙雨　美编 Juxi

The Last Guardian

《最后的守护者》在去年E3上预告了本作将在2016年发售之后，经过了将近一年的时间，最终在本届E3上公开了发售日。经过了7年的漫长等待，期间围绕着这部充满艺术气息的作品发生了很多事，例如上田文人的离职，例如游戏平台的转移等等，而这一切都将在10月见分晓。

最后的守护者	SIE	动作冒险
PS4 Last Guardian		美版
2016年10月25日	本地1人	对应年龄：未定
售价为59.99美元		

大鹫与场景的互动



在游戏里，大鹫的行动会给游戏场景带来变化，例如当大鹫跳入湖中时会让水涨上来，从而让主角能够继续前进，除了水池之外，在游戏里还有很多场景是会因为大鹫的行动而产生变化的。



另一只大鹫？

在游戏里登场的大鹫不仅仅只有Trico一只，在PV里还出现了另外一只大鹫，由于光照的缘故，另一只大鹫看起来就像是黑色的一样，据上田文人采访暗示，说不定两只大鹫其实是完全一样的。



漫长的等待



据上田文人透露，游戏内容本身和当初开发的PS3版没有任何差别，而在把开发平台转移到PS4之后，游戏的建模和分辨率都得到了进一步的提升，而游戏的开发现在正进入根据实机游玩来平衡性调整的阶段。《最后的守护者》原本计划的开发时间是两年半，制作组原本希望能够在《ICO》和《旺达与巨像》的开发时间上吸取教训来缩短《最后的守护者》的开发时间，结果因为一些无法避免的混乱而拖到了现在。

上田文人与他的“文艺气息”

有很多玩家把《ICO》、《旺达与巨像》以及《最后的守护者》看做是一个三部曲系列，虽然《ICO》和《旺达与巨像》给人一种“这两作好像有写什么联系”的印象，不过从开发的初期开始《最后的守护者》的定位就是“一部与《ICO》和《旺达与巨像》完全不同的游戏”，这也是在游戏制作上耗时的一大原因。三部作品给人一种气氛上的统一感，很大原因是受到上田文人的“作家个性”的印象，例如那像是由遗迹所构成的世界或者满是迷雾的氛围，构建着游戏世界观平衡的种种要素都是出自他的想法。

上田文人希望玩家能够彻彻底底地去享受《最后的守护者》，如果大鹫的气息、体温或者抚摸它们时的质感能够在玩家的心中留下印象，那便是他最感到开心的一件事，因为这代表着大鹫这一生物就像是真正地存在过一样。



下载版与限定版



日版的初回限定版售价与通常版售价相同，内容除了有游戏本体之外，还包括本作的 PS4 主题、迷你原声音乐集下载码、BRUTUS 编辑的特别册子以及特制的限定版包装盒。

如果在日服 PS 商店于 10 月 24 日之前预定本作的话还能以优惠 1000 日元的价格买到本作，并且获得 PS4 主题以及迷你原声音乐集。

与此同时在美国亚马逊商店也上架了海外的限定版，限定版售价 120 美元，所包括的内容有：游戏本体（特制铁盒包装）、72 页的美术设定集、精选原声音乐集、Trico 与主角的手办、特制贴纸以及特制的限定版包装盒。



E3 2016 试玩报告



在试玩一开始的镜头中我们能够看到游戏的主角，那个穿着类似于藏袍的白色衣服的小男孩。紧接着则是游戏展示了一系列动物的手绘图纸，每个动物都对应了不明语言的名字，这些图志的动物起先是一些常见动物，如猫、狗、羊等，随后则则展现了一些传说中的动物，如独角兽、狮鹫、凤凰和龙等，而图志的最后一张则是我们的“大鹫”，图中它们的名字则是 Trico。根据现场的工作人员妹子所说，Trico 在日语中有受困的意思。

在试玩中，我们的主角小男孩从睡梦中醒来，发现自己身边有一只巨大生物，以及自己身上莫名其妙多出来的黑色印记。那个巨大生物被铁链紧紧地锁住，并且身上还被套了一层“囚服”。小男孩忽然意识到这是传说中食人的大鹫 Trico。然而它的身体十分虚弱，看上去像是受伤了，于是他决定解救这只 Trico，故事就由此展开。

关于如何解救大鹫，我一开始的想法是让它吃点东西，然后从地图上寻找貌似像是食物的东西，在一个高处我能见到一个闪着蓝光的木桶，看上去很有希望。不过要上去要使用跳跃攀爬，自己下意识地摁下了 × 键，然而发现并没有反应，通过提示才看到跳跃是△键，而抓住边缘需要摁住 R1 键。如果你玩过《旺达与巨像》你就能发现这完全是同样的操作。

通过跳跃和攀爬之后把桶扔下，却发现大鹫对这个桶并不感兴趣。在周围兜兜转转好几圈，发现再无互动。我忽然开始在在意起这个庞大的生物来了，走到它的脑袋前，它看起来不太乐意，直接把我们的小朋友用嘴吹出去老远。然后我就绕到他的身体后面，然后我就看到大鹫的头也转过来盯着我。之后想到大鹫身上这么多羽毛应该能爬上去，一试发现果然真的能爬上去，而且这时我才发现大鹫身上插着两根长矛，它受了很严重的伤，游戏提示告诉我们要把矛拔出来。



费尽千辛万苦终于拔出了一根长矛，然而大鹫却因为太痛，一使劲就把我们的小朋友摔倒了墙上，小朋友晕了过去。醒来之后，小朋友还想去拔第二根，然而大鹫此时却意识到可能会再度遭受极度的痛苦，于是疯狂抖动身体，试了几次发现根本不可能拔下第二根长矛。忽然想起之前还有几个木桶没有用，然后这一次把木桶投喂给大鹫，它果然吃了。这时候如果你投的比较准的话，它还能准确地叼住然后吞下去。吃了三个木桶之后，果然大鹫变得比较安静。这时候我们的小朋友及时地跑到它的背后把第二根矛拔了出来。然而大鹫又因为太痛，再一使劲，再次把小朋友甩到墙上，小朋友再次晕了过去。

虽然两次救了大鹫却两次被打晕，但是小朋友仍然还是希望大鹫能够获得自由。从大鹫的背后爬上它的身体，来到顶端推动机关，大鹫就能够卸去身上的重甲以及锁链。这时候我们能够看到重甲与大鹫十分自然地脱离，甚至大鹫的尾巴也会从衣服中穿过。

这时候一人一兽，四目相对，然后我们就可以呼唤大鹫了，按○键小男孩会喊大鹫，但是嗯几次你就会发现他每次喊得几乎都不一样，所以你能够确定他喊的名字都是瞎编的，不过大鹫倒是显得不是很在意。不过有意思的地方在于，如果你离大鹫离得很远，这时候呼喊大鹫，小男孩就会很用力的呼喊。



在试玩的最后，通过小男孩的大鹫的默契配合，小男孩终于脱离了困境来到建筑的外边。这时候他和里面的大鹫告别，然而大鹫却突破的围墙，来到了小男孩身边。这时候我们能够看到迎接他们俩的是一个巨大的神秘建筑。看上去关于《最后的守护者》的故事才刚刚开始。

从游戏的最初印象来看，《最后的守护者》与 Team Ico 的经典作品《旺达与巨像》有很多共通之处，无论是从△键为跳跃、R1 键为抓住边缘的按键设计，还是抓着巨兽身体攀爬的桥段，你都能在本作中看到很多《旺达与巨像》的痕迹。尤其是在游戏中当你卡在某处时，游戏并不会给你任何提示的老派做法。然而《最后的守护者》终究一款全新的游戏，讲述了一个全新的故事，有关一个小男孩和一个巨大生物之间的故事。我已经被这个故事的开端吸引了，我希望能够在这个 10 月看到最完整的故事。

[文 / 王十七]



E3衣食住行之——衣

[文：稀饭]

衣不蔽体

已经是第四年去E3了，或许说自己经验丰富还是有点托大，但起码勉强能算是有点心得，其中之一我在以前的游记里起码说过三四遍，就是去洛杉矶长袖衣服是起码得带一件的。然而阴沟翻车这种事情就是老司机的专利，所以我聪明了两年后，又开始犯迷糊了，收拾去洛杉矶的行李时，啥都带了，却忘了往里面塞一件长袖上衣……于是在E3期间，衣食住行里，衣是我最寒酸的一环，拿来当个开头，倒也算得上是先抑后扬啊。说到这里，我心中涌起了一股为写作献身，自虐也要强作梗的豪壮感，接下来请把我的逗B抛在脑后，都看看我们在E3的时候都发生了些什么和衣服相关的趣事吧！

●连帽衫

考虑到跑发布会和跑会场出汗量都挺大，所以去洛杉矶的时候，稀饭我是准备全了7天的所有上衣，一天不重样，裤子因为耐脏，就用两条长裤对付过去了，所以要说7天下来一天不落穿到底的衣服，竟然不是属于我自己的，而是霍比特人听说今年有VGtime的小伙伴们过来，怕他们不懂洛杉矶天气之极端而准备的长袖连帽衫，结果除了真是没带长袖衣的王十七同学果然用上了，另外一个要靠这衣服“续命”的人反倒是我这个老司机。惭愧的是，穿了整整7天，我都没想起来给这件衣服好好拍个照，最后就留着右图这么一张随手照作为纪念……



●纪念T恤一览

看完了拍得丑爆了的连帽衫，我们还是看点养眼的东西吧。E3一年比一年娱乐性低，Show Girl少得可怜，Cosplay也不多见，所以最大的娱乐点嘛，就变成了各种赠品。其中T恤这种制作简单又实用的赠品是最常见的，今年虽然我没有特意去拿，试玩一圈下来倒也入手了好几件，这里给大家看一看今年有什么好玩的T恤。顺便也说一句，其实这种T恤大部分的纪念意义大于实际意义，穿起来感觉舒服的并不多，4年下来，放在衣柜里当展品的比能穿的多多了，相比起来还是科隆展的赠品靠谱啊！



▲《塞尔达传说 荒野之息》的纪念T恤，原本应该是重头戏，被放在前面介绍是因为——带回来的时候被我严重弄皱了（掩面）。这应该是本次E3最难获取的T恤之一，因为要排的队伍真的好长好长好长。



▲《黑手党Ⅲ》的纪念主题T恤，令人惊讶的是，游戏本身年内就卖，而且展示的内容也是之前网络上公布过的，但硬是排出了2个小时的队伍，导致获取难度也变得有点高。但是衣服本身质量一般，反倒是LOGO和衣服本身的造型有点别致，是收藏向T恤的代表。



▲贝塞斯达发布会的纪念T恤，参加者人手一件，不算难拿，但果然不愧是给粉丝们的纪念品，T恤的面料选得很好，摸起来感觉就很不错，根据已经穿过的VGtime小伙伴们反映，实际穿起来也很舒服。这种纪念T恤是最实用的，本身不稀罕，穿着不心疼，质量又好，穿着不闹心，简直完美。



▲《泰坦天降2》纪念T恤，参加EA PLAY活动可得，也算是今年比较大路货的T恤，会场里到处有人穿。质量从手感上来说只能算中等偏下，黑色调也不太适合夏天穿，冬天穿在外套里瞧不出信仰，所以这一类T恤我个人往往也是收藏了事。但不得不说图案还是有点意思的，作为展示用观赏效果不错。

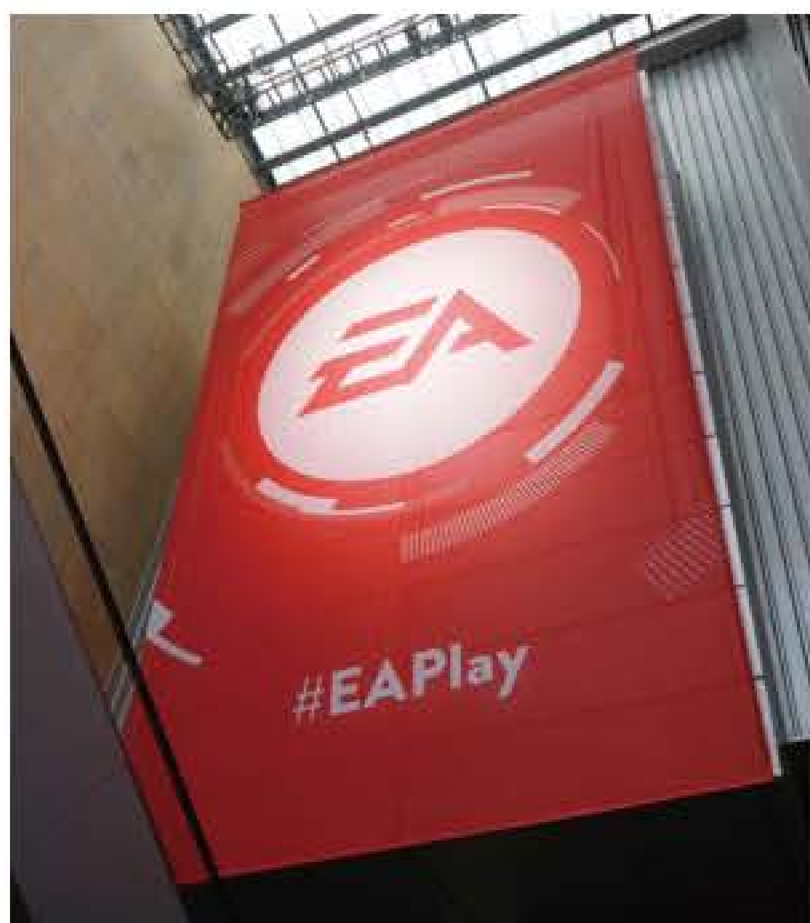


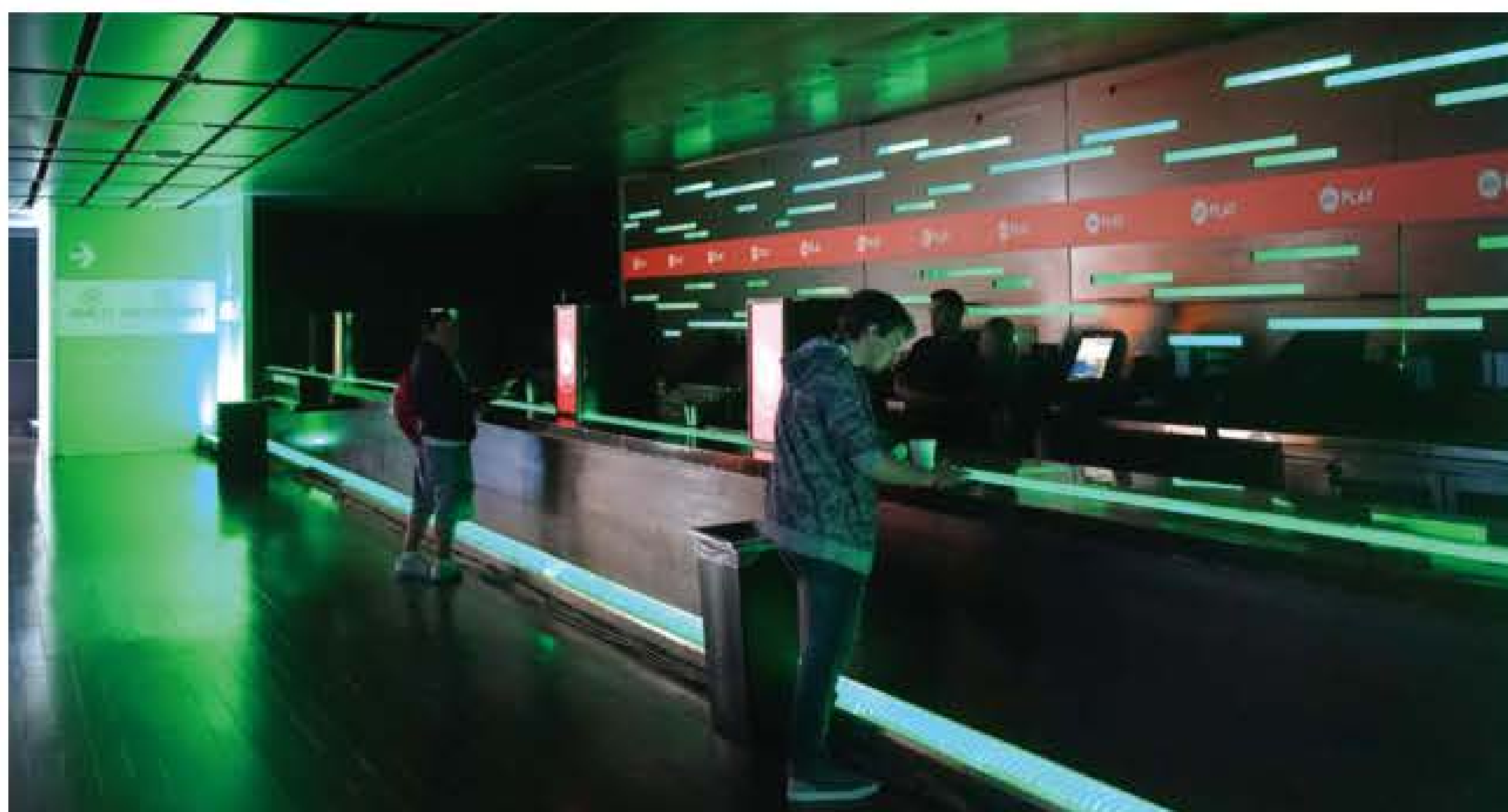
▲压轴的自然是《昆特牌 巫师卡牌游戏》的T恤，然而这件T恤的亮点其实在是《昆特牌》的LOGO上，图案则有点太小，而且采用的是游戏主线剧情当中的立绘人物绘画风格，感觉印在T恤上显不出其美感来，还不如构图本身有意思。这件衣服获取难度介乎于低和高之间，主要取决于玩家知不知道CDPR悄悄在E3展馆二楼开了个小酒馆，知道了就很容易拿到，不知道那就基本无缘碰上了。

EA PLAY

试玩区

今年EA在E3上的出展画风和别人有点不一样，不但把自己多年盘踞在会场南馆的展台给放弃了，还专门在会场附近租了一处庞大的会场，给自己旗下的几款重要作品设立了试玩区。这样的好处是显而易见的，毕竟E3会场里寸金寸土，偏偏今年EA主打的作品里《BF1》和《泰坦天降2》都是主打多人联机部分的展示，前者甚至支持64人同时联机对抗，就算现场只来个32人小规模联机对抗，要把场子摆出来都得占去一大块，所以单独选址试玩的确是个不错的选择。





▲▼试玩区被成了两个重要楼层，其中3楼是大部分游戏试玩的所在之地，包括了今年EA的重点《BF1》和《FIFA 17》。



◀▲《泰坦天降2》的试玩则被安排在了5楼的户外空间当中，玩家在这里还可以俯瞰到《昆特牌 巫师卡牌游戏》的户外广告。







◀现场还有不少EA旗下产品的周边出售，例如这套《质量效应》的周边产品就让稀饭我口水都流下来了。

人们说足球从未改变？我们说足球已经改变！

一年一作的“《FIFA》系列”今年E3再次如约和大家见面，尽管去年的《FIFA 16》创造了神奇的销售成绩，EA sports却没有选择固步自封，而是以更加认真的态度去打造今年的全新作。制作组对本作的一系列变动，也让他们十分自信地打出了“足球已经改变”的宣传口号。虽然本作发售日已经确定为即将到来的九月末，不过相信各位球迷玩家早已迫不及待要迎接新作的到来了吧！

文 简子君　美编 心の永恒

FIFA 17	EA	体育
多机种 FIFA 17		中文版
2016年9月27日	本地1~4人/在线2~22人	对应年龄：未定
售价为PS4、XOne：468港币		



封面改变

虽然这是对于游戏来说最无关紧要的改变，不过采用了阿扎尔、马夏尔、罗伊斯、J罗四位新贵巨星代替了自《FIFA 13》之后独霸系列封面的梅老板，一方面预示了系列想要改变的决心，从现实角度出发，我们也必须正视足坛新生代势力的崛起。虽然现在四位新星捆在一起才顶了梅老板一个的名额，不过相信未来的他们，也终将成为独当一面的超级巨星。

模式改变

本次新作中，EA Sports新增了名为“旅程（The Journey）”的故事模式。在这个模式里面，玩家需要扮演一名叫做Alex Hunter的年轻人，从最初的籍籍无名，到最终成长为足以载入史册的传奇球员。除了参加足球赛事外，Alex的生涯还会受到许多来自球场之外因素的干扰，有时是因为身边的家人朋友，有时则是来自球队的管理层、队友甚至是教练。在宣传预告中，我们看到Alex经过试训后加入了英超联赛中的“曼联队”与鲁尼成为了队友，而他们的教练正是今年才接过“红魔”教鞭的何塞·穆里尼奥。今年穆里尼奥，也作为嘉宾出现在了EA的发布会上。

值得一提的是，虽然这是“《FIFA》系列”首次加入剧情模式，不过EA Sports在之前的《拳击之夜》中，就已经对剧情模式进行过了尝试，效果还算不错。在这次的预告中，我们看到似乎Alex所有的故事都和曼联紧密相关，不过考虑到模式的自由度，EA并没有明确表示会做一个固定结局让玩家终老曼彻斯特，还是能够让玩家自己选择如何完成Alex的整个生涯。不过，从EA官方目前给出的信息来看，他们对故事模式的介绍是最真实的“英超联赛”体验，所以后期也许会向玩家开放转会的选项。

除了比赛之外，游戏中已经确认存在会出现赛后采访之类的内容，不过玩家在这些内容中的选择是否会对游戏内容造成影响，目前尚不可知。



●Alex Hunter

剧情中的 Alex 被设定为一个出身伦敦克拉彭地区的穷苦孩子，剧情最开始时他只有 17 岁，他的祖父是英国足坛的传奇人物—— Jim Hunter，一个在 1966-67 赛季，单赛季获得 20 次进球的牛人。所以足球的天赋一直在 Alex 的血液中流淌着，背负着 Hunter 这个姓氏的 Alex 在进入足坛之初就面临着不小的压力。身为少年天才的 Alex，到底会一辈子活在祖父的威名之下，还是创造出属于自己职业生涯的辉煌，这一切就要靠玩家来实现了。





▲接受采访和与管理层交谈也会成为游戏的内容之一。



引擎改变

2013 年，在进入次世代的初期，EA Sports 为了拿出更加出色的作品，在旗下许多作品中都采用了“Ignite 引擎”，直到今年的《NFL 17》也依旧在使用。“Ignite 引擎”在公布之初，被称为体育游戏界的“寒霜引擎”，除了出色的运算能力，它真正强大的地方在于模拟 AI 角色的动作，这一特性也是 EA Sports 为体育游戏量身打造的。

在此次的新作中，为了让剧情模式内容实现更出色的表现效果，EA Sports 十分大胆地将引擎更换为“寒霜引擎”，利用“寒霜引擎”在环境塑造上的强大特性，令球场之外的其他场景更加真实可信。所以不仅仅是球场，剧情模式中的球员通道、更衣室、经理办公室，甚至是 Alex Hunter 的豪宅都有丰富的细节，以此来提升玩家在剧情模式中的代入感。值得一提的是，EA 在官方介绍中写到剧情模式将会以“寒霜引擎”打造，令玩家在 Xbox One、PS4 上体验最真实的职业球员生涯，所以该模式应该不会出现在上世代的游戏版本中。

不过，虽然“寒霜引擎”十分强劲，但毕竟并非如“Ignite 引擎”一般专为体育游戏而生，EA Sports 是否能够利用这款引擎真正为系列带来改变，还要等到游戏发售才能一见分晓。

节奏改变

改变游戏节奏，增加球员动作是体育游戏每年都会做出的改变。今年《FIFA 17》为玩家准备了更加流畅的进攻节奏和丰富的进攻选择。全新的任意球自定义系统，可以让玩家以变幻莫测的脚法，突破对方的防线。角球系统则加强了 AI 队友与玩家的互动，更多的配合创造更好的破门良机。点球也可以通过对速度和角度的调节，来戏耍对手的守门员。在强调进攻的本作中，甚至就连手抛球都可以成为进攻手段之一。在直接攻门方面，游戏支持玩家做出更花哨的射门动作，向下的头球将成为一个全新的进攻动作，这种进攻会让对方守门员更加无所适从。

防守方面，球员之间的身体对抗有所提升，场上的运动员会更加重视活动空间的占据。盘带和对抗过程中的小动作将会更加自然且更具目的性，AI 球员在跑位时就会开始进行相互之间的抢位争夺。360° 护球系统继续进化，动作模式之间的转换更加流畅，护球时的对抗也更加激烈，同时碰撞系统的反馈，也存在于球员对抗时的所有时刻。

从攻防之间的变化可以看出，这些内容大多和 AI 的进化脱不了干系，《FIFA 17》的智能系统也有了全新的表现。系统引入了对赛场空间、皮球运动的分析，从而让 AI 球员阅读场上情况并作出合理反应。这个对空间的分析，将会细化到每个球员对身边对手所有区域的感知，分析这些数据，AI 可以更好地识别攻击的机会。当你持球准备进攻时，队友也会根据近期动向来调整他们的运动，配合玩家创造更好的进攻机会。AI 的进化，也让非玩家控制球员，对假动作有更清楚的反应，以此来改变整个游戏的节奏。





▲新作中 EA Sports 正式加入了守门员开球阶段直接攻门的设定！

版本情报

SUPER DELUXE EDITION

Pre-Order FIFA 17 now and get up to $120 worth* of Jumbo Premium Gold Packs!



UP TO 40 JUMBO PREMIUM GOLD PACKS
2 per week over 20 weeks



3-MATCH TOTW LOAN PLAYER
Up to 2 per week over 20 weeks



8-MATCH FUT LOAN PLAYER
Receive Hazard, Martial, Reus, or Rodriguez



SPECIAL EDITION FUT KITS
Custom kits by designers or FIFA soundtrack artists



自公布首发预购宣传影像后，本作就开启了预订，在游戏正式发售日前，拥有 Xbox 平台 EA Access 会员或者在 PC 平台 Origin Access 会员的玩家，将可以提前进入《FIFA 17》进行试玩。另外，游戏的三个不同版本也同时得到公布。其中，四名封面球星的 FUT 模式 8 场比赛使用权以及 FUT 特别版球衣为所有版本共通奖励。

标准版（Standard Edition）：五周内每周发放一个 FUT Draft 代币，FUT 模式中阿扎尔、马夏尔、罗伊斯、J 罗的 8 场比赛使用权以及 FUT 特别版球衣（共通奖励）。

豪华版（Deluxe Edition）：20 周内每周一个高级黄金组合卡包（至多 20 个），20 周内至多每周一个周最佳球队球员 3 场比赛使用权。

超级豪华版（Super Deluxe Edition）：20 周内每周两个高级黄金组合卡包（至多 40 个），20 周内至多每周两个周最佳球队球员 3 场比赛使用权。

在2014年，《泰坦天降》用独创的人与泰坦机甲对战，以及极具特色的特殊移动操作征服了一票主视角射击爱好者，也为同类游戏注入了新的活力。时隔两年半，《泰坦天降2》携万众期待的单人故事模式以及全面进化的多人模式再度归来，下面就让我们来看看《泰坦天降2》会为我们带来什么样的精彩内容吧！

文 伽蓝　美编 心の永恒

TITANFALL 2

泰坦天降2	EA	主视角射击
多机种 Titanfall 2		美版
2016年10月28日	本地1人,在线人数未定	对应玩家年龄未定
售价为PS4/XOne：59.99美元		

单人战役模式确认，讲述人与泰坦之间的羁绊

在前作《泰坦天降》中，虽然游戏准备了以多人对战推进剧情的“剧情战役”，但缺少真正意义上的单人战役一直都是玩家心中的遗憾。如今在《泰坦天降2》中，传统的单人战役确认会加入到这款续作之中！

《泰坦天降2》的故事仍然发生在前作的舞台——名为“边境（Frontier）”的广袤星系中，游戏的单人战役将继续描绘商业帝国IMC与反抗军(The Militia）之间的冲突。根据官方公布的首段战役模式视频，玩家将会扮演名为杰克·库珀的反抗军机枪兵，这名机枪兵在战斗中被困于IMC的战线之中，机缘巧合下他与一台铁驭（泰坦机甲驾驶员）阵亡的智能泰坦相遇并进行了连线，而游戏讲述的，正是杰克·库珀成为铁驭与泰坦一同投身战线的故事。在预告片中我们不难发现，剧情中似乎突出地强调了泰坦的智能程度，因为视频中泰坦不仅能够与人进行对话，还能像人一样进行思考，泰坦与杰克·库珀之间的的连线，正是泰坦在未经授权的情况下，根据环境判断所作出的决定，因此主角与泰坦的之间的羁绊，相信也是游戏将会着墨的一环。

■游戏的背景依旧设定于IMC与反抗军之间的战争中。

■杰克与泰坦的相遇。

■边境中居住的猛兽可能会成为玩家路上的敌人。

■本作的泰坦驾驶界面相比前作更具真实感。

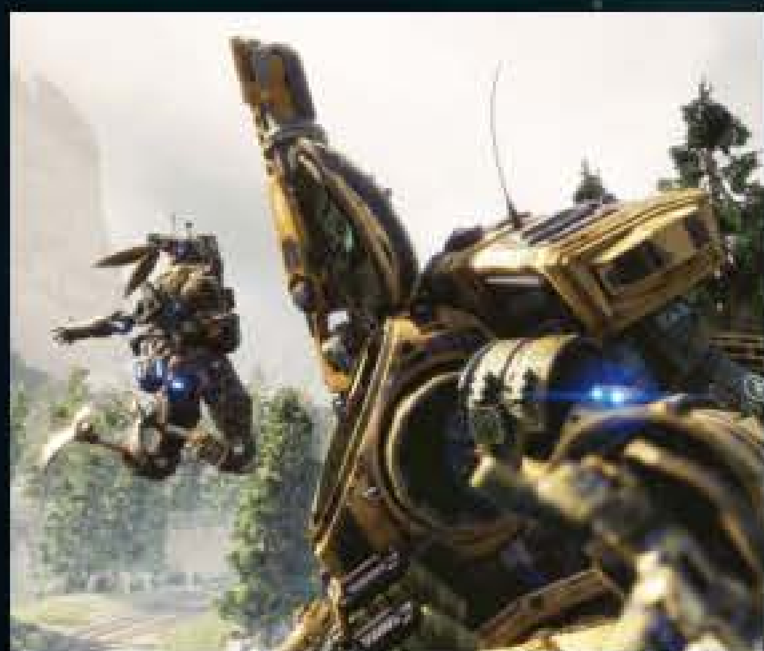
另外，我们还可以在视频中看到一些野兽一般的生物，有玩过前作的玩家一定都会记得那些曾经出现在战场上的各种栖息在边境的凶猛巨兽，可惜这些巨兽更像是场景的装饰元素，并不能与玩家进行互动，但在《泰坦天降2》中，这些凶猛生物很可能会成为阻挡在玩家路上的敌人。

全面进化的多人模式

虽然在目前公布的情报中，关于多人模式的玩法以及地图信息仍然尚未明朗，但从这些情报中我们不难发现发现多人模式玩法的进化，目前官方已确认游戏有六种不同的铁驭战术能力以及六种全新设计的泰坦可以选择，对比前作在丰富程度上可以说是翻了一番，但目前无论是铁驭还是泰坦都只公开了其中的三种。


▲《泰坦天降 2》的多人模式中新增了敌人血条的显示。


▲勾爪战术能力允许玩家做出各种花哨的移动操作。


▲各种全新设计的泰坦为游戏玩法带来了大幅进化。





勾爪 Grapple

勾爪可以允许玩家迅速到达一些诸如高台等普通情况下难以到达的位置，在水平移动时，利用勾爪也能翻越一些障碍物到达远处。同时，对敌人铁驭发射勾爪能够将其拉拽到身边。




▲活用喷射背包的战斗依旧是《泰坦天降 2》战斗的一大重心。

脉冲刀 Pulse Blade

脉冲刀是致命的战术技能，除了用于攻击外，其还能提供短时间的声纳探测，显示附近敌人的行动。





铁驭战术能力

战术能力是对战中铁驭可以使用的特殊技能，这些技能的差异会为游戏的玩法带了很大的不同，除此之外，不同的战术能力还会影响玩家在游戏中的外观。



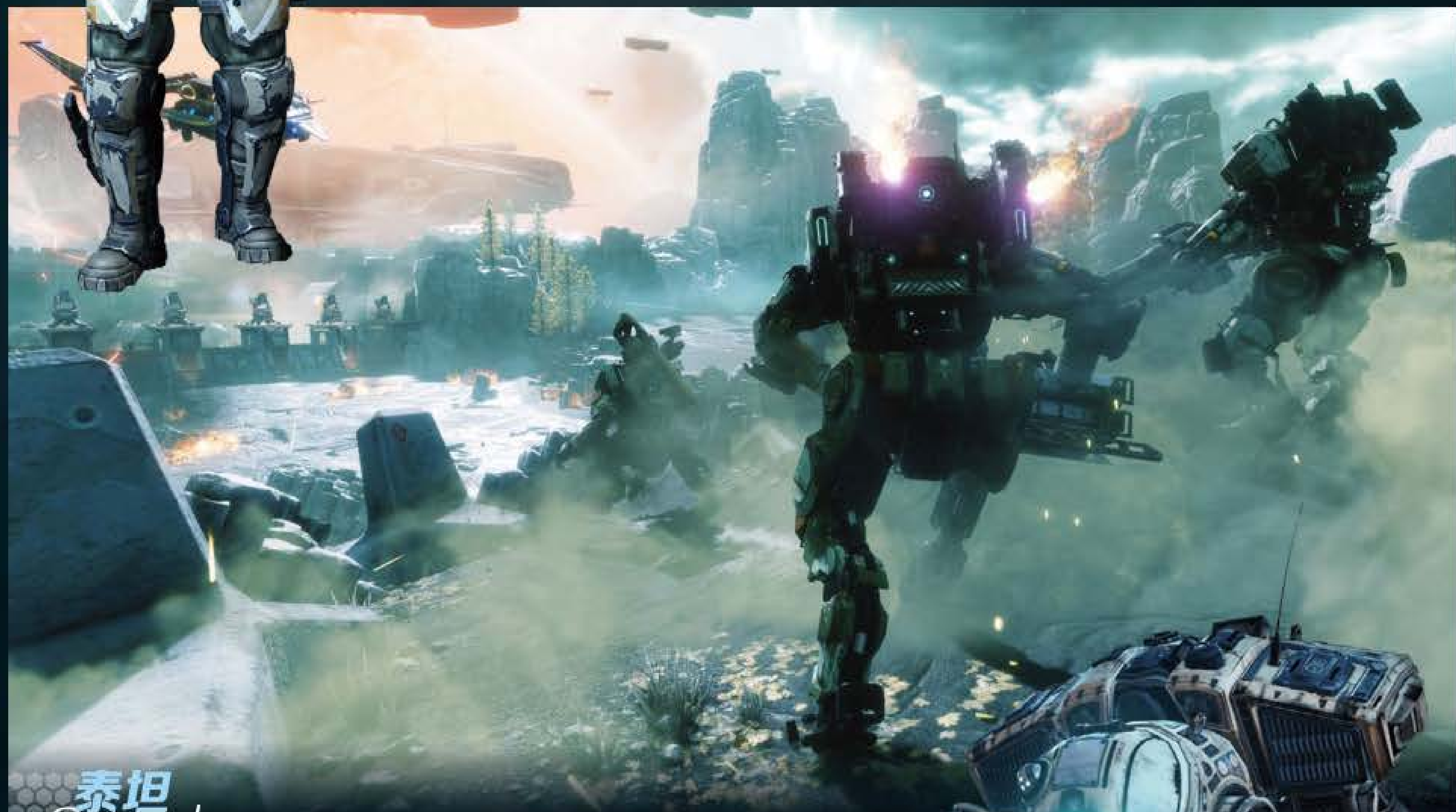
全息铁驭 Holo Pilot

全息铁驭是完美的欺诈艺术，它能够复制铁驭之前的动作来迷惑敌人，让敌人无所适从。





▲本作似乎会有更多的近身处决元素。



泰坦 Scorch

Scorch 是 Scorched Earth 的缩写，意为灼烧大地，二 Scorch 的进攻和防守都是围绕火焰展开的，身形略显笨重的 Scorch 能够以强大的火焰喷射迫使敌人离开掩体，或是在狭窄的场景中将他们燃烧殆尽。Scorch 的标配武器为 T-203 铝热剂发射器，单发射击的导弹能燃烧范围内的所有物件。



能力



重火力：火墙

如字面所述，朝指定位置发射出一道可以阻隔敌人的火墙。



战术：引火陷阱

放置一个装有极度易燃气体的气罐。



防御：炙热护盾

以火焰液化敌人袭来炮弹的同时对附近的敌人造成伤害。



核心：火焰核心

发出一道巨大的火焰冲击波吞噬前方的一切敌人。

泰坦 Ion

Ion是使用镭射的专家，利用镭射力量扩展的进攻以及防守能力，使得Ion成为边境中最为有力的战斗单位之一。Ion的主武器为光束分流步枪，一般状态下为单发发射，而利用Ion的镭射力量可以切换成致命的三连发的射击。

能力



重火力：镭射射击

架设在Ion肩上的发射装置，发射出的致命光束能够切割一切阻挡在路上的敌人。



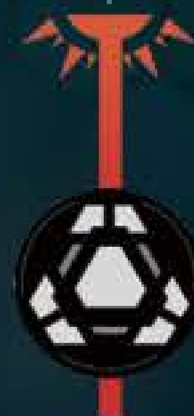
战术：绊网

通过镭射触发的爆炸性地雷。



防御：漩涡护盾

前作中泰坦的经典技能，能够吸收敌人发射的实弹并将其反弹到对方身上。



核心：镭射核心

Ion从胸口发射出一道巨大的致命镭射光束。

泰坦 Ronin

Ronin是游击战的专家，也是已公布泰坦中最吸引眼球的一台，它擅长在短时间内对敌人造成巨大伤害，Ronin的速度配合威力惊人的巨剑核心，使得它能在任意的战斗中游刃有余，但其脆弱的身板也迫使它无法在敌阵中停留太长时间。Ronin的标配武器为高威力、小弹夹的霰弹枪，但足以给予对手巨大的威慑。

能力



重火力：弧光波

Ronin挥舞巨剑放出一道电磁波，在造成伤害的同时减慢敌人的行动速度。



战术：相位移动

向某个方向突进并暂时消失在空间中，躲避敌人攻击的同时给予敌人出其不意的一击。



防御：剑刃防御

举起巨剑进行防御，减少敌人造成的伤害，剑刃防御没有使用的限制，可以随时举起使用。



核心：剑刃核心

强化近身作战的能力，解锁Ronin的巨剑攻击操作。

E3 2016试玩报告

这世上主视角射击游戏数量惊人，但能够让人看一眼就觉得惊艳的作品却不多，《泰坦天降》绝对算是其中一个。这就是为什么作为一个玩过第一作的玩家，当我看到第二作的正式游戏内容时，却发现自己并没有得到太多的感触——几乎所有震撼之处，都是我在前作当中体验过的！

如果说此前我还不确定，当我在EA PLAY现场体验过后，我很肯定，这就是一个《泰坦天降》的扩充内容跨平台版。或许是考虑到PS4平台的玩家没有接触过前作，Respawn并没有给予本作非常颠覆性的改革，仍然是沿着前作的道路走了下去，新加入的元素都并不足以让整个战场发生根本上的变化。玩家仍然是以个人单位“铁驭”进行战斗，而当时机适合的时候就可以召唤泰坦，来体验机甲一往无前的战斗力。

个人在体验版当中印象最深刻的是钩索这个新能力，既可以用作移动手段，也可以用于杀敌，不过使用手段比较复杂，一旦发动之后玩家会被强行拉到钩索射向的位置，某些时候需要中途取消钩索才能达到最佳效果，而射中敌人后却不会将其强行拉过来，还需要后续输入来执行对应的动作，所以用起来需要适应一下，但可以肯定的是用好了就是一个非常棒的技巧。

相比起来，个人感觉本作还没有正式公开展出的单机战役或许比网战还要更吸引人，毕竟这才是本作更为前所未见的，也是我们在前作之后等待的两年多时间里最值得期盼的地方。

当然，如果你是没有接触过前作的PS4平台玩家，又是主视角射击游戏的忠实爱好者，《泰坦天降2》就是今年你绝对不可以错过的FPS巨作！赶紧买买买就对了！

[文：稀饭]

BATTLEFIELD 1

文 乙太 美编 anubis

BF1	EA	主视角射击
多机种 Battlefield 1		美版
2016年10月21日	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价为PS4/XOne：59.99美元		

重返"一战"！

《BF》系列"从未用过"1"作为系列作品的编号，而《BF1》在标题中使用了数字"1"，并不代表系列将会重启并且重新编号，而是为了表明本作的主题——"第一次世界大战"。随着近年来近未来以高科技战争为题材的FPS作品逐渐增多，玩家们也许早已习惯了使用高科技武器或是未来机械驰骋于沙场的感觉。在玩家们似乎已经对高科技战场感到厌倦的时候，DICE便借此机会打出了一张怀旧牌。



▲堑壕战是"一战"中最为常见的作战方式。



■《BF1》还原了骑兵队与战斗机并进，这一独具"一战"特色的场面。

作为主打真实战场模拟，并以"二战"题材起家的游戏系列，近代战争题材显然是其开发商DICE的强项。而在最初选择"一战"作为题材时，EA的高层并不同意这一计划，但DICE的开发者们还是坚持了下来，力求带给玩家们最为完美的"一战"体验。虽然没有了现代战争中的高科技装备与载具，但《BF1》将为我们带来更具真实感与临场感的那场"全面战争的黎明"，亲历那些激动人心的经典战役。在不少玩家的印象里，"一战"是步步为营的堑壕战，战场由一个个沟壑组成，战场的规模可能会稍有逊色。但在《BF1》的游戏中，玩家能够体验到的并不仅仅是陆地战场上的战斗，与之前的作品一样，玩家依然可以借助飞机、坦克等载具体验于天空、陆地以及海洋上同时进行的多方位战争。此外，本作的战场将会受到天气影响或发生明显的地形变化，带给玩家瞬息万变的真实体验。

还原历史的武器！





▲《BF1》中武器的实际使用画面。

说到“一战”背景为游戏带来的最大变化，那便是武器与现代战争的巨大差异。在“一战”的大背景下，玩家们将能体验到各种在20世纪初登上战争舞台的经典武器。不过在不少玩家的认知里，“一战”中投入使用的武器十分落后，士兵们还在使用着老旧的拉栓式步枪，驾驭着战马进行作战的骑兵队也依然存在。虽然以上的元素确实会在《BF1》的游戏中出现，但是事实上“一战”并没有玩家们想象的那么落后，一些半自动、全自动武器早已投入使用，连拉栓式步枪也已经是最早的毛瑟步枪的改进版。从手动步枪到重机枪乃至轻机枪，这些活跃在“一战”中的武器都将在《BF1》中登场，武器的使用方法也会得到忠实还原。由于武器种类和使用方法的多样化，每种武器都能带给玩家极为不同的体验。



除了枪械以外，一些在“一战”中活跃的特殊武器也会在游戏中登场，比如火焰喷射器、毒气弹以及火炮等。火焰喷射器与毒气弹都是在“一战”时首次投入使用，并且在时常需要短兵相接的堑壕战中有着不错的发挥，这些特殊武器在游戏中将会成为得利的助手，帮助玩家完成连杀。当然，游戏中也会提供一些特殊的装备作为应对措施，比如防毒面具等等。因此，《BF1》中角色的着装也会十分具有“时代感”。

最后需要提起的，就是对于近战方式的改变。不同于充斥着精密制导武器的现代战争，近身肉搏战依然在“一战”中占据着重要席位。在《BF1》中，玩家能够使用名为“壕杖”的近战武器，这种专门为堑壕战准备的武器能够让玩家在狭窄的沟壕中所向披靡，获得惊人的战斗力。此外，绑在枪上的刺刀也重新回到了战场。对于玩家而言，用刺刀冲锋处决敌人，可比用小刀或枪托进行肉搏带劲多了。



■壕杖将会成为玩家手中得利的近战武器。

全方位载具新体验！

种类丰富的载具向来是“《BF》系列”的另一特色，在《BF1》的游戏中，玩家将不仅能够使用陆地上的载具，还能够控制空中或海洋中的载具参与战争，从全方位掌控一场规模宏大的战争。陆地战的主要载具为坦克与装甲车，由于坦克在“一战”中首次投入战场，玩家能够体验到老式坦克所带来的历史厚重感。驾驶坦克踏平战壕，可以说是《BF1》所能带给玩家的独特载具体验。游戏中的坦克除了提供了驾驶位以外，还提供了独立的射击位，在多人游戏中，玩家能够与战友合作驾驶一辆坦克，一名玩家负责驾驶，其余玩家负责射击，用巧妙的配合来完成复杂的操作，这种真实的载具体验也是独一无二的。









■系列最大可操控载具登场！

相比系列前作，《BF1》所能带来的空战体验也是前所未有的。由于“一战”的战机并没有配备能够精确制导的导弹，玩家主要的攻击手段仍然为飞机配备的机炮，使用机炮与敌机在空中缠斗，这种体验岂止能用爽快来形容。游戏中还加入了降落伞元素，这也使得空战更具真实感。当然，战机并不能代表《BF1》空战的全部，本作最大的亮点，便是为玩家们带来了系列最大型的载具单位——齐柏林飞艇。巨型的飞艇单位不仅能够在气势上震撼到玩家，也能在战场上发挥重要的作用，玩家能够合作驾驶飞艇，使用机炮来攻击敌人的战机以及对地面扫射。当然，飞艇的对立方也需要利用战机合力将飞艇击落，看着巨大飞艇被击落所能带来的成就感也是难以言喻的。

《BF1》所带来的海战体验也会与之前的作品有所不同，玩家将能够驾驶巨大的战舰扫平敌人。目前仍没有关于战舰实际操纵状况的情报，不过这也是之后玩家们所能期待的地方。

E3 2016 试玩报告

今年的EA并没有E3专门的试玩展台，而是在其发布会场地就地开了一个名为EA PLAY的独立试玩区。《BF1》的试玩区也在其中，虽然队伍很长，但由于一次能排进差不多64个人，因此排队时间并没有想象中那么长。

和之前的4兵种相比，本作中有5个兵种可供玩家选择，分别为突击兵、医疗兵、支援兵、侦察兵以及坦克手／飞行员。其中突击兵和医疗兵基本就是3代和4代中的突击兵的变体而已，只是把“突击”以及“医疗”两个功能拆开而已。支援兵和侦查兵都是老面孔就不多说了。坦克手／飞行员就是前作中的工程兵，虽然在本作中所有兵种都可以驾驶载具，但是可以修理载具的就只有坦克手／飞行员而已。

本作的地图面积比起系列前几作小了一点，但更加紧凑。试玩的模式是系列都有的征服模式，作为系列老司机，三日月我一开始就熟练地选择了突击兵，然后无视放在战场四周的载具直接撒腿就跑，毕竟选择不熟悉的载具作战基本就是送死。果不其然，战斗开始不到一会我就看到不断有飞机直接撞向地面……

本作中玩家的冲刺速度并不算快，甚至可以说有点慢，系列老玩家可能要适应一下。而虽然本作的武器都是一战的老古董，但射击手感还是和之前类似，相信老玩家很快就能适应。顺便一提，本作的枪声相当写实，虽然笔者没听过一战老枪的实际枪声，但游戏中的声效还是给人一种真实感。

在占领了飞艇据点后，三日月我也得以有机会登上了传说中的大杀器：齐柏林飞艇。不过重生的位置就有点尴尬了：飞艇的正上方机枪台，在那个位置虽然视野不错，但除了打打飞机之外就没什么事情好做了。值得一提的是，本作的飞机在被攻击时，玩家能清晰地看到机体的损坏情况，这个细节必须好评。和之前现代战争时的AC130类似，齐柏林虽然是个大杀器，但同时也是一个大标靶。在没有友军飞机掩护的情况下，我方的飞艇很快就化作一个火球坠毁了。

总体而言，即便画面变好了，手感变好了，时代变成一战了，本作还是系列那个味。无论对于老玩家还是怀念二战战场（虽然这次是一战就是了）的玩家，本作无疑是今年最值得一玩的FPS游戏。［文：三日月］



7月16日开始接受预订！





在E3 2016的任天堂树屋，公布了《精灵宝可梦 太阳·月亮》的大量新消息，之后还公布了更多新情报，这里一起带给大家。

精灵宝可梦 太阳·月亮	Nintendo	角色扮演
3DS ポケットモンスター サン・ムーン		中文版
预定2016年11月18日	人数未定	对应年龄：6岁以上
售价：4980日元		

阿罗拉地区的宝可梦

上期我们介绍了两个版本封面的传说宝可梦和初始的三只宝可梦，这期来介绍更多的宝可梦。

小笃儿

- 分类：啄木鸟宝可梦
- 身高：0.3m
- 体重：1.2kg
- 属性：一般／飞行
- 特性：锐利目光／连续攻击



以每秒16连击钻开树洞

◆每秒16连啄

小笃儿的鸟嘴可以在1秒内连续啄16次，别说是坚硬的树木，就连岩石也能粉碎。

◆发射种子攻击

小笃儿会向远处的对手发射种子进行攻击，其威力甚至可以陷入树干。

◆树洞的秘密

小笃儿在树木上钻开树洞后，会在里面储存食物。此外小笃儿喜欢的发光物品，也会与食物放在一起，因此有“找寻遗失物品时，先搜寻小笃儿的巢穴吧”的说法。

◆通过啄木和伙伴交流

小笃儿通过鸟嘴啄木的声音来和伙伴进行交流。小笃儿可以清楚地从啄木声中分辨出警告讯号、打招呼或其他信息。除了同类间彼此联系，也会用这种方法让其训练家知晓。

猫鼬少

食量大而性情暴躁

- 分类：巡回宝可梦
- 身高：0.4m
- 体重：6.0kg
- 属性：一般
- 特性：监视／强壮之颚



◆食量很大，经常饿肚子

猫鼬少长长的身体中大部分都是胃袋，且消化迅速，因此食量非常大且经常腹中空空。其强壮的牙齿，无论怎样坚硬的东西，也能被它们嚼碎后吃下。

◆阿罗拉地区的外来物种

猫鼬少并非是阿罗拉地区的原生宝可梦物种，而是在某宝可梦大量出现时，为应付这情况而将猫鼬少带到了阿罗拉地区。如今猫鼬少已经成为了阿罗拉地区常见的宝可梦。

◆在固定路线上觅食

每只猫鼬少找寻食物的路线都是固定的，来来回回地行走于寻找食物的路线上，疲倦时便就地睡觉。

据推测，猫鼬少这种行走固定路线的生态习性，是因为确定过安全，所以无论何时都能睡觉。

◆新特性：监视

猫鼬少有着本作新增的特性监视。持有该特性的宝可梦，对于替换出场的对手可以给予其2倍的伤害。

◆饿肚子时会暴躁

猫鼬少是阿罗拉地区大量栖息的宝可梦，十分容易遇到。但是在其饿肚子时会变得性情暴躁，所以猫鼬少的训练家要在其食物上支出很多。

强颚鸡母虫

●分类：幼虫宝可梦 ●身高：0.4m ●体重：4.4kg ●属性：虫 ●特性：虫之预感

●用结实的颚部战斗



◆强力的颚部

强颚鸡母虫的颚部非常强力。对战之外，在地面移动时也十分有帮助。

◆最喜欢电力

强颚鸡母虫很喜欢电力，因此可以在发电厂和变电厂旁边发现它们。

◆使用自如的虫丝

强颚鸡母虫会从口中吐出具有黏性的虫丝。用这些丝卷附在树枝上，强颚鸡母虫可以作出有如吊威亚般的动作。

幻之宝可梦

幻之宝可梦是那些无法在游戏中直接获得的宝可梦的总称，在历代《精灵宝可梦》都有极高的人气。目前已经公布的《太阳・月亮》的幻之宝可梦，是人造宝可梦玛机雅娜。

玛机雅娜

●分类：人造宝可梦
●身高：1.0m
●体重：80.5kg
●属性：钢／妖精
●特性：魂心



●拥有“心”的人造宝可梦

◆500年前被制造出的人造宝可梦

玛机雅娜是在约500多年前由杰出的天才科学家制造出的宝可梦。

◆人造生命的“魂心”

“魂心”是天才科学家在收集宝可梦的活体能量后制造出的人造生命，收在玛机雅娜的胸口内。

◆感受其他宝可梦的心情

玛机雅娜拥有能够感受其他宝可梦的心情、思考、身体状况等的能力。如果有宝可梦受了伤，玛机雅娜会感受到其痛苦，并全力进行帮助。

◆能变形成精灵球

玛机雅娜可以变形为精灵球，在睡觉时就会变为精灵球的形状，另外据说在伤心时也会变为精灵球的状态。



◆新特性：魂心

玛机雅娜的特性为《太阳・月亮》新增加的魂心，效果是当场上有宝可梦被打倒时，持有该特性的宝可梦的特攻会提高1个等级。这个全新的特性可以让玛机雅娜在对战中大显身手。



入手方式

►和以往的幻之宝可梦一样，玛机雅娜无法在游戏中直接获得，目前已知的是日版中玛机雅娜作为《精灵宝可梦》2016年剧场版的入场礼物派送。获得玛机雅娜后，还会同时获得它的QR码，用《太阳・月亮》新增的QR码扫描功能可以让更多玩友的图鉴中增加玛机雅娜的信息。

◄影院配送的玛机雅娜的技能之一芙蓉加农炮（暂名），双手如花瓣般张开，发射强力的光线！



解放强大力量的传说宝可梦

作为剧情关键的两只传说宝可梦——索尔迦雷欧和露奈雅拉，有着解放强大力量后的形态，分别为“旭日状态”和“满月状态”，两种形态似乎都散发出更加强烈的光芒。解放力量后的两只传说宝可梦，会如何大显身手呢?

基格尔德的新形态

基格尔德是《精灵宝可梦 X・Y》中的第三只传说宝可梦，在 TV 动画《精灵宝可梦 XY & Z 篇》中出现了基格尔德的其他形态，后来在《宝可梦绘图方块》中以拼图谜题的方式首次出现在《精灵宝可梦》的游戏中。在不久前的《精灵宝可梦》台湾区正式赛结束时，官方正式公布了基格尔德的 10% 形态和完全形态，这两个形态将首次出现在《精灵宝可梦》的正统作品中。



◀《X・Y》中登场的基格尔德的 50% 形态。

◆群聚变形

基格尔德的形态转变方式，从公布的消息来看，似乎是受到一定程度的伤害后（血红）时，感受到强大的气息，而从 10% 形态变身为完全形态。变身后还会回复大量 HP。



▲ 10% 形态的招式千剑齐发。



◆基格尔德・完全体形态

基格尔德的最终形态，变成了非常巨大的人形形态，拥有专属招式“核心惩罚者”。



▲完全体形态的专属招式核心惩罚者。

◆基格尔德・10%形态

基格尔德在 10% 阶段的形态，看起来像一只黑狗，拥有两个专属招式：“千剑齐发”和“千波激荡”。

全新对战规则 :皇家对战

皇家对战是《精灵宝可梦 太阳・月亮》新增的对战规则。在皇家对战中参战的 4 只宝可梦各自为战，展开大乱斗。





规则简介

虽然是 4 人混战，但是皇家对战的规则很简单。首先，4 个玩家各选择 3 只宝可梦，再逐一派出 1 只宝可梦出战，然后进行混战。当其中一位玩家的宝可梦被全部打倒后，对战便在该回合结束。结束后根据场上玩家打倒的宝可梦数量及剩余宝可梦数量，来判定谁是胜出者。

虽然规则简单，但是通过猜测谁会攻击谁、是否为了夺取第一名帮助紧急关头的玩家、如何在取得优势的情况下尽快结束战斗等，玩家可以创造出各种各样的战术，体验宝可梦对战的全新乐趣。

塞尔达传说 荒野之息	Nintendo	动作冒险
Wii U The Legend of Zelda Breath of the Wild		美版
2017年	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

文 初心者 美编 NINA

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

经过多年的等待，"《塞尔达传说》系列"的家用机最新作终于揭开了神秘的面纱。《塞尔达传说 荒野之息》是今年E3惟一可在现场试玩的任天堂游戏，也恰恰是现场最火爆的游戏。虽说"打破系列惯例"是本作的开发理念，但实际上它打破了多年来游戏框架的束缚，并回归了系列最初的开放与自由，在崭新的外表之下，甚至还处处散发着系列传统的气息。

究极重生与原点回归

无论是时而静谧时而险峻的开放式自然环境，还是在跃动的钢琴旋律之中带有一丝中华风的主题配乐，《塞尔达传说 荒野之息》都在向我们传达着"重生"的信息，她经历了一次彻底的脱胎换骨，这似乎不是我们所熟悉的那个游戏。

在整个《塞尔达传说》游戏系列之中，"真实感"是经常被强调的核心要素。这里说的并不是贴图、光影、动作等浅显的真实，而是现实世界的逻辑，跟游戏机制所反映出来的结果相吻合。这样的真实感，自始至终都在吸引玩家去思考和做出各种尝试。而塑造开放式的玩法，也意味着本作终于回归初代的原点，即便林克的冒险再也没有界限，真实感——这个游戏系列的核心，依然被放在了最瞩目的位置。

ゼルダの伝説 THE LEGEND OF ZELDA ブレス オブ ザ ワイルド BREATH OF THE WILD



▲日版的Logo重新采用了初代的日文字体设计。

旅行





▲此处显示了两个努力槽，似乎是有方法可以增加最大体力值。

跟初代一样，林克将从初始的地点苏醒，然后便置身于一个完全开放自由的世界之中——不同的是，这次的他已经沉睡了100年。女子的耳语若即若离，催促着他去完成消灭加农的使命。在路途中的那位老者引导下，林克毅然地只身一人踏上旅程……

荒野生存

环境

本作出现了“温度”和“动静”两种重要的环境要素。在小地图左方显示的这两个圆形计量表，与林克的生存能力息息相关。

在温度计的左右两侧，显示了会让林克陷入危险的极限温度，中间的空白则是安全的体温范围。当环境温度发生变动，比如进入了冰雪地带、掉进冰冻的河流、中了冰系魔法的时候，或是靠近野火、生起篝火、举起带火焰的道具时，指针都会摆动。一旦超过了极限温度，就会开始扣血。而在还没有获得特殊装备抵御环境威胁时，林克也可以吃下辛辣的料理来临时御寒。



▶试炼之祠入口前的林克。穿上了厚衣服之后，就能避免雪地气候的寒冷威胁。

动静计量表的波形代表了林克做出一切行动的时候发出的声响（视野因素的影响未知）。林克蹲下潜行或者喝下特殊的药水将减少动静，波形趋于平缓，这样就可以在不被敌人发现的情况下从背后进行偷袭，一击必杀。如果动静过大，在靠近成群的敌人时，林克就会被他们发现，而敌人甚至会呼唤队友群起而攻之。当然了，由于怪物对周围的动静都会有反应，林克也可以刻意制造干扰，吸引它们的注意力，然后一举收拾掉。



▶纯爷们从来不回头看爆炸。





▲“灾厄加农”似乎被封印在了城堡，其力量正在恢复。世界各地的“重生之塔”除了开地图之外，将与这次的故事有何关联？

在演示中，我们看到林克有着丰富的移动手段。除了在3D正统《塞尔达》中第一次实现的自主跳跃之外，游戏还在经典的“动作键”A键之中加入了攀爬的动作。因此在广阔的开放世界，尽管地图一望无际，林克却几乎无处不达。攀爬的对象不仅限于山崖、墙壁（迷宫除外）和树木，甚至巨石怪等较为大型的敌人也能自由地爬上去，寻找弱点进行攻击。

我们还看到，林克这次可以使用类似《天空之剑》的滑翔帆一样的道具来飞行，从高处跳下时也能安全降落。在骑马战里面，林克甚至可以从马背跳起来，再张开滑翔帆抬升高度以便拉弓射击！另外，在举起盾牌之后，林克还能将盾牌垫在脚下当成滑板，在高坡往低处快速滑行，简直就像是一个全能的运动员……

对于变得更加自由的移动手段，游戏也做了一定的限制。类似《天空之剑》的“努力槽（英文版为体力槽）”在本作中被继承了下来，在林克快速奔跑、攀爬、游泳、空中滑翔以及在战斗中使用蓄力攻击的时候，都会消耗努力值。一旦努力值用光，就会强制停下当前的动作，进入气喘吁吁的乏力状态。



食材

《荒野之息》的一大改变，是完全使用了食物系统来取代以往的“捡心补血”系统，所以很大程度上本作就像是一个生存游戏。只要是有闪光的物件，都可以被林克捡起来据为己有，而采集就成为了这次的亮点。不仅是以前就有的苹果，林克还可以采摘地上的各种蘑菇，爬到树上偷鸟蛋，抢夺敌人野营的烤肉，打猎野猪、野鹿和飞鸟，甚至于捕捉低飞的蝴蝶，然后用来果腹补血，但是当你去割草的时候就只会捡到一些小昆虫。当然了，虫子也是可以丢进锅里煮的！


■猎物并不是敌人，因此他们几乎不会主动攻击林克，而是拼命逃跑，使用希卡石板也不能显示它们的生命值。林克打猎的时候不必收割，猎物直接就变成了食材。

烹饪

作为目前公开的合成系统的一部分，林克需要在有石锅的地方才能进行烹饪，而制作出来的食物除了回复生命力之外，还承担了多种特殊的功效。像是以往通常要靠收集“心之碎片”来增加最大生命值，而在本作中就可以直接吃料理增加额外血量，从而在初期就获得更强的生命力去对付敌人。不过这种效果毕竟只是临时的，遇到 Boss 的时候就会捉襟见肘，所以心之碎片很可能还是会通过某种方式出现，或者改为其他的形式（比如本作可以更换的服装）来永久地增加林克的生命值。

另外，食物之中还有各种特效：食用辣椒可以提高体温临时御寒，一些蘑菇能够补充体力，而一种特殊的花朵还可以用来减轻行动时的脚步声，以便发动偷袭。在烹饪的时候加入这些食材，或是增加食材的分量（最多 5 个），就可以获得附有相应特效或者效果更好的料理。如果把一些看起来不太好吃的东西拿去煮，很可能还会合成各种药水。不过这样一来，系列传统的空瓶子似乎也没有存在的必要了？



■大多数的食材说明都会提示煮煮更健康。

收集

除了食材和木材这些比较常见的采集物，演示中还出现了大量的矿物资源和一些稀有的花朵等素材，可见本作将有相当充实的收集合成系统。最基本的素材当属燧石，将燧石和木材放到一起，再用武器敲打，就可以生成最基础的火堆。而世界的货币“卢比”则是像红心那样被改造了。林克要将采集到的珍贵矿物拿到特定的地方兑换，才能获得卢比。

此外，结合宣传片的高级装备来看，试玩版中怪物掉落的各种素材，很可能就是用来获取更强大的武器装备的零部件。



■守护者掉落的弹簧，看起来似乎有特别的作用。

火焰


▲利用热空气上升到有利位置进入慢动作时间。



◀本想煮肉吃，结果熬出来了一瓶体力药水。

既然要荒野求生，“火”自然就是必不可少的，而本作仅仅针对火这一要素，就已经注入了大量的玩法和新机制，让玩家持续发现新的乐趣。

火除了不能把较大的可燃物，比如建筑和树木烧掉之外，几乎都会按照你的想象来发挥作用——燧石生火，捡起树枝、木棒就可以点火，让你周围的温度上升从而御寒；掉落在火旁边的食材会被烤熟，增强食用的功效；挥动火把就会引燃野草，要是遇到有风吹过的地带，野火就会烧得更旺，甚至牵连到附近的敌人。

拉弓搭箭的时候，把箭头靠近火源就可以临时发射一根火箭；挥动木棒的时候接触到火，就会把木棒变成火把。着火的武器都有着更高的攻击力，所以连最常见的杂鱼——波克布林都会走到火源附近引火，让自己的木棒变得更加可怕。如果你的盾牌是木质的，那么也会在激烈的战斗中被燃烧的武器烧着。在地面的大片火焰会形成上升气流，当你从马背跳下的时候就可以打开滑翔帆，顺着气流抬升……



希卡文明

希卡族在《时之笛》中首次出现，并且其标志性的“眼泪”图案在多部作品里面都存在，然而在背景设定之中作为守护海利亚女神及其后裔的一族，整个系列至今为止就算在剧情中涉及到了希卡族人，对于他们的文明都只能说是轻描淡写。直到这一次的新作《荒野之息》，希卡文明才被放到了最主要的位置。

不同于以往的剑与魔法，希卡族的科技文明将是本作的重要主题。因此我们在游戏的一开头就看到了林克在诡异的神祠，而不是在自己的家中苏醒，周围散发着蓝色的光芒；进入茫茫荒野之中，残破的守护者向林克发射致命的蓝色激光，而遍布各地的100多个“试炼之祠”，也正是希卡族僧侣为了考验那些试图挑战加农的人，并赠予真英雄新的能力而制造的场所。



◀本作的特殊道具“符文”都记录在希卡石板之中。



▲试炼之祠只是一些小型迷宫，本作主要的几个大型迷宫尚未公开。

希卡石板



▲希卡石板的望远镜功能非常方便，可以直接将视野中的任何位置添加为地图上面的标记。如果迷路了，就爬到高处寻找下一个目的地吧！

林克从神祠复活之后，拿到的第一个道具就是“希卡石板”，兼具地图和望远镜的功用，同时也是新的解谜能力符文的载体。

作为潜行战斗的一部分，打开希卡石板的望远镜还可以瞄准敌人，将他们的生命值显示出来。结合各种武器防具的性能和时间、温度等要素显示的数字，可以看出“数值化”是本作对传统的又一个改动。





▶试玩演示的地图包括了海利亚山和灵魂森林两个较大的区域，在缩小到世界地图的范围之后，看起来也不过是寸土尺地。

符文

试玩版出现了多种威力和用途都相当强大的希卡科技产物，英文版中显示为“符文（Runes）”，不过再次使用这些能力都需要等待冷却时间结束。在各个试炼之祠，林克将从神秘的台座中提取出遥控炸弹、磁力、停滞和冰冻的符文能力，用于解谜和战斗。



遥控炸弹

目前已经公开的炸弹有两种，一种是会滚动的球体炸弹，一种是可以平稳放置的立方体炸弹。两种炸弹都可以使用L键遥控引爆，或者用弓箭射爆。爆炸的时候可以引燃野草。



磁力

将铁质物体吸住，令其浮空。可以用来移动重物开启通路，甚至将重物当作巨大的武器来甩到敌人的身上进行攻击。



停滞

将目标锁住，令其时间停滞，独立于周围的一切事物，但是外界的力量可以积累于目标之上。当时间再次流动，所有的作用力会在瞬间爆发，从而实现惊人的打击效果。

冰冻

在有水面的地方造出巨大的冰柱。可以将目标抬升，可以当成屏障，或者让自己攀爬到高处。对着已有的冰柱使用冰冻，将打破冰柱。



amiibo

希卡石板集成了 amiibo 的功能，可以读取《黄昏公主 HD》的狼林克 amiibo，召唤到《荒野之息》的世界中成为林克的伙伴。根据在《黄昏公主 HD》写入的游戏数据，召唤出来的狼林克将有相应的战斗力。不过狼林克一旦死去，就需要经过现实时间 24 小时才能复活。



智勇之战

E3 演示中只出现了大约十种的怪物，却已经让我们看到了《荒野之息》有着变化多端且极具策略性的战斗系统。像是以往也出现过的装备掉落，在本作中就干脆变成了捡起来就用的临时装备系统，比如你可以打掉敌人的盾牌，回收射偏了的箭，甚至捡起散架骷髅的手腕来当成武器，但这个掉落系统不同于其他注重刷装备的游戏，因为掉落的同种装备性能都是固定的，而且敌人也会把掉落的装备捡回去继续使用。



▲本作中绝不能小看每一场战斗，否则各种意外状况可能就会让你败下阵来。

装备破损

本作加入了破损系统，武器、盾牌都有着各自的耐久度，在使用数次之后就会破损直至彻底毁坏。有趣的是，林克可以将手上的武器投掷出去造成暴击伤害，而使用武器攻击的时候，造成武器毁坏的最后一下攻击也会变成 2 倍的暴击伤害。



▲武器爆了特效还这么炫酷，是因为有两倍伤害啊。

由于装备破损系统和希卡符文的加入，系列常见的道具装备概念在《荒野之息》也被重新划分。随处可见的剑、弓箭、斧头、长矛、木棒、盾牌等武器防具，按照近战、远程和盾牌分类，并且种类繁多，能够快速切换。而服装则是有着上装和下装，可以根据其属性自由搭配。这些都相当于装备，而希卡符文则更多地可以看作是以往用来解谜的道具。

战斗技巧

回旋斩等剑技是系列的常见战斗技巧，而《荒野之息》则是为每种武器都设计了特殊的战斗方式。

· 不同的武器有着不同的攻击频率和范围。长武器比如长矛，蓄力可以使出连续突刺；重武器比如斧头，虽然动作会变慢，但是更容易将敌人击退。

· 在敌人攻击的瞬间完美回避，可以进入反击时间，快速地连续攻击。

· 只要跳到一定的高度同时拉弓，比如骑马跳跃或者从高处跳跃，就会进入慢动作以便瞄准目标射击弱点。

· 从高处跳下同时攻击，可以使出有范围伤害的劈砍。但是跳跃攻击的过程也容易被轻武器命中。





▲在敌人攻击的瞬间按下跳跃，使出完美回避，然后进行连续反击！

细节补遗

据悉，E3 试玩版的地图大小只有正式版的 1% 不到，而为了避免剧透，还没有加入其他 NPC 和城镇，但是就在这几十分钟的试玩之中，就包含了大量有趣的小细节。

▶守护者是本作第一个被创作出来的新怪物。



●强大的物理引擎和开放的场景使得解谜和战斗有了更多的选择。比如你可以推动石头砸死敌人，也可以从山谷上方射杀谷底的敌人。把箭射光了？你可以引诱弓箭手敌人射偏，然后取为己用。

●骷髅波克布林需要攻击头部，在它们散架的时候可以捡起骷髅头和手腕，让它们手足无措。但是如果有机会，它们也会捡起同伴的骷髅头扔你一脸，或者将其他骷髅的肢体组装到自己身上。

●普通的波克布林也对应了各种武器类型，你必须随时改变战斗策略。除了会利用火焰增强自己的攻击力，他们还会丢石头或捡起身边的炸药桶丢向你。它们也经常会抓住你跳跃的瞬间攻击你的下盘。

●使用盾牌滑行时也会耗损耐久度。如果是从更高处跳下，林克不仅会跌死，而且盾牌也会直接摔坏。

●一些怪物的掉落物会因为受到攻击被打爆而消失不见。

●普通情况的死亡导致游戏结束的时候，“Game Over”字样是红色的，如果是冻死的话，则是冰蓝色的。

●在正面调查宝箱时，林克会蹲下用手开启，从其他方向调查时，林克会用脚踢开宝箱。如果是没穿鞋子（初始状态）的话，还会有抱腿喊疼的动作。

●宣传片中出现了雷雨天气，可以预见天气系统对于游戏的真实感，尤其是战斗的动态变化会造成更多的影响。

树屋直播&制作人访谈精选

●本作的导演是藤林秀麿（系列代表作有《天空之剑》、《不可思议的果实》、《缩小帽》和《幻影沙漏》）。在《天空之剑》的时候，听到玩家说想要到不同区域之间的地方进行探险，于是有了制作真正无缝的开放世界的想法，滑翔帆就是其中一个继承的要素。在制作过程中花了很长时间去实现随意攀爬和快速降落的移动方式。

●为了表达自然的含义，副标题选择了“Wild”而不是“Nature”，是因为林克在本作中要利用自然资源才能更好地战斗和生存下去，比较接近于大自然里面“荒野”的印象。试玩版是游戏的开头部分，因此显得比较平静，而现在看到的守护者（Guardian）原本是发射激光的可怕敌人，之后也会真正动起来并且追逐林克。另外，平时四处走动你会发现游戏很安静，但是在遇到危险的时候紧张的背景音乐会响起来，也让人有种野外生存的感觉。

●为了避免剧透，这次的试玩版只出现了一个指路老人和少数 NPC，并且在对话中几乎没有涉及到故事背景和角色的设定。正式版中当然会有城镇和剧情之类的要素。

●即便只想跟着主线任务，途中也会有很多有趣的东西吸引你去尝试。而随着移动手段的增加（滑翔 / 骑马等），不同区域地图的内容密度会有差异。正式版的试炼之祠也不完全像试玩版这样明显和直接，可能会被隐藏起来，甚至需要玩家进行一系列的前置解谜才能发现进去的路线。

●昼夜循环的时间是 24 分钟，也就是现实世界的 1 分钟对应游戏里面的 1 小时。到了夜晚，部分敌人会睡觉，林克可以乘机将其干掉，而这个时候潜行系统就会发挥作用。有些敌人也要等到夜里才会出没。

●其他

・游戏支持 Wii U PRO 手柄，也支持 off TV，注重单屏游戏体验。射箭的操作可以使用体感，也可以使用右摇杆。

・NX（开发代号）版会提供和 Wii U 版一致的体验。双版本预计同步推出。

・除了狼林克，本作还有专属的 amiibo，分别是林克、艾波娜和守护者。



E3 2016 试玩报告

排队平均时间 3 小时，队伍长度超越往年 E3 的纪录，还占据了任天堂几乎整个 E3 展台用于展出，恐怕近几年真的没有比《塞尔达传说 荒野之息》更为重要的 E3 展出作品了。更难能可贵的是，这部作品一点都没有愧对粉丝的期待。

在超过 30 分钟的 Demo 里面，玩家能够体验游戏的两个部分。前一部分是自由探索，尽情去发掘场景当中的秘密，后一部分则是游戏流程，展示了开篇剧情中的过场演出。在维持着主角仍然是林克、生命值显示方式仍然是红心、角色能够利用各种道具和装备应对环境的前提下，游戏的玩法发生了翻天覆地的变化。整个游戏看起来就像是一个主流的美式 RPG，但是其中又加入了一些有着日式 RPG 情怀的设定，例如循序渐进的王道式故事展开，神秘的女性声音和有着不可言说过去的长者导师等等。这应该是有史以来最具野心的《塞尔达传说》作品，也是在维持系列原有特征的基础上对于流行元素的一次大胆的融汇。我们从这款作品身上看到了不少其他游戏的影子，例如林克的潜行状态设定就和许多开放世界的潜行有点类似，像是我们熟悉的“《上古卷轴》系列”和“《辐射》系列”。对比系列以往的作品，《荒野之息》变得更时髦也更具革新性，它有着原始的角色扮演魅力和开放性世界的宏伟氛围。目前的 Wii U 版已经透露出了强大的潜力，相信未来 NX 版本的表现应该会更为惊人。[文：稀饭]

《永恒绿洲》是本届E3任天堂树屋直播公布的一个全新的IP，由曾经参与过“《塞尔达传说》系列”多个重制作品以及《三角力量英雄》制作的GREZZO开发。GREZZO的创始人石井浩一是本作的制作人兼监督。在原Square时期，石井浩一是“《圣剑传说》系列”的总制作人，“《最终幻想》系列”的许多经典设定也是出自他的创意。而本作则是走清新可爱的Q版路线，糅合了模拟经营要素的动作角色扮演游戏，从试玩来看，其素质也相当值得期待。



文 初心者　美编 心の永恒

沙漠与绿洲的物语

永恒绿洲	Nintendo	动作角色扮演
3DS	Ever Oasis	美版
	2017年	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

顾名思义，《永恒绿洲》的舞台设定在茫茫的沙漠之中，而整个游戏都以埃及文明和神话为基础。

城镇经营要素在《永恒绿洲》之中有着不小的比重，玩家将扮演沙漠中的绿洲之长，通过种植和经营，逐步扩张绿洲的人口。绿洲有着许多种族，其中的一支被称为“种人”，比如主人公和来访绿洲的同伴们。



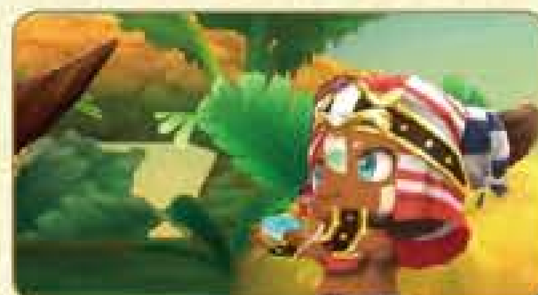
■建设你的绿洲，吸引更多种人到访。



■绿洲长的房间。



▲达成某种条件之后，绿洲的种人就会释放出心形的种子。主人公要用水滴滋养将其种植成各种设施。





在绿洲中你要用同伴们赠与的心形种子建设各种商店。通过种植这些种子，种人们就可以建立各种以植物为原型的“花店”和特殊的设施，甚至是将装备“种”出来。花店的店主在缺货的时候就会要求绿州长“进货”。如此一来，沙漠的人们就会进入绿洲，在商店消费一种水滴一样的货币。

玩家所扮演的主角，则是要用自己的旋风能力收集从商店积攒起来的水滴，灌溉种下的植株，让它们成长为更多的设施。此外，在绿洲的另一个区域还可以专门用来种植各种植物，这些植物将结出果实，成为资源。

募集伙伴 勇闯沙漠

种人都有着独自的技能和攻击方式，而为了将种人变成自己的伙伴，主人公就要为他们实现愿望。离开绿洲进入广阔沙漠的各种洞窟，主人公将要面对形形色色的魔物，以及威胁沙漠生物的“混沌”。

本作的迷宫允许 3 名角色组队闯关。玩家可以随时换人，然后分别运用他们的特殊技能或者相当于技能的武器，来收集迷宫中的资源。比如演示中就出现了需要反复换人的迷宫，主角特图（Tethu）能够使用旋风技能吹开沙堆，缪拉（Miura）可以用长矛来撬开障碍物，而洛特（Roto）则是变成滚球进入小洞穴。在迷宫的数个房间来往解开谜题，才能顺利进行下去。



▲ E3 演示的 BOSS 战，中途还会出现解谜要素，迫使玩家换人，也让战斗突然变得紧张起来。

伊苏娜







▲战斗中可以锁定目标，然后切换不同的角色，用有效的特技来对付棘手的敌人。



▲水精灵伊苏娜，似乎是滋养绿洲的重要角色。

主人公



▼男主人公，正式版中也可以选择女生版。

ARPG 的新尝试

虽然采用了卡通 Q 版风格，但毕竟是美术出身的制作人执导，本作的角色设计尤其令人印象深刻。而游戏的音乐、战斗的打击感和各种细节也都做得很用心，看得出来制作组的功力的确扎实。

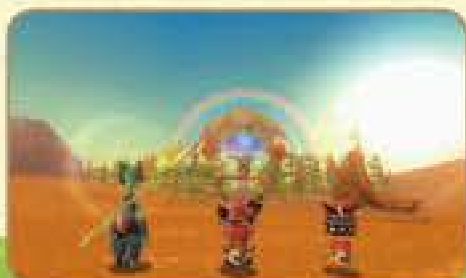




◀本作的“鸟人”看来会成为《永恒绿洲》的吉祥物。









培植绿洲和完成任务，然后获得新的同伴。更多的同伴反过来又可以让绿洲变得繁荣。把城镇变成需要经营的地方，在迷宫里面加入解谜元素，探险完毕回城之后，也不仅仅是整备队伍，可见这款游戏虽然外表看上去是面向低龄市场，却在构思方面颇有新意。作为几乎是任天堂外包专用的开发商，GREZZO 在这款 ARPG 上的新尝试值得我们持续关注。

E3衣食住行之——食

[文：稀饭]

食无定时

往年的E3活动在我记忆当中，虽然累是累，但每天忙完之后，霍比特人都会带我们去各种特色餐馆尝尝鲜，来自不同国度的特色美食和颇具美式风格的当地名菜都让我回味无穷，也就是E3举办那两天因为要吃场馆餐厅里的劣质食物而显得比较惨。结果今年厂商们都联合起来整我们，没事就搞试玩会，早上活动又办得早，结果7天下来我们能够好好坐在餐厅里吃顿饭的机会一只手都数得过来，其他时间要不就是干脆没得吃，要不就是用麦当劳对付过去，简直悲情到极致。不过回头整理照片一看，我还是本着吃货精神见缝插针吃了点有意思的东西，总算没白去一趟美国啊！（三日月：为什么没叫上我！？）



▲环球影城内部的饮食其实比较坑爹，例如这个“恐龙腿”（其实是火鸡腿），又咸又硬，只靠量取胜……



▲去环球影城那天的晚上，我们吃的是 Cheesecake Factory，然而我饿得连照片都忘了照，只记得给自己随手点的一杯甜得发腻的热巧克力留影，不过起码喝着挺暖身子的。



▲到了美国的第一顿，吃的是每年第一顿都要光顾的家庭餐厅Applebee，也是我们吃得最西式的一顿。我还是老习惯，尽量吃白肉，所以选了比起牛排来说健康那么一点点点的烤三文鱼（图右）。

●美式风味

今年因为时间比较忙，所以吃美式的食品机会的确变少了，麦当劳这种烂大街的不算，能够吃上比较有代表性的食物的，也就这有上面这几顿饭了。



▲第二天早上约好了去环球影城玩，本着开眼界的主旨，带了VGtime的小伙伴们去试一下很正宗的天津煎饼果子和油条豆腐脑，得到了身为天津人的六段音速点赞！



▲在第一年之后就变成了保留项目的广东点心今年也继续吃上了，但每次我都觉得自己在深圳经常吃不上的家乡特色食物在美国竟然可以开心地吃，简直是人生中最大的悲哀……

●中餐威武

以前我是觉得人要入乡随俗，跑到哪都说还是家里的菜最好吃那不就是自己跟自己过不去嘛。但是这么多回吃下来，我也的确得承认，异国风情试过之后就没什么新鲜感，还是中餐吃着对味。或许人年纪大了，口味还真的就跟着变窄了。

●麦GOD！

在美国期间，最大的折磨就是早餐为了赶上发布会/展会开门，经常要用麦当劳对付过去，虽然老美那边麦当劳早餐花样还挺多，但也经不住天天吃，搞得回国之后我看到麦当劳就想绕着走。



▲除了大家熟悉的麦满分，老美的麦当劳还有这种粉质感特别强的夹松饼，其实我个人吃起来感觉还是挺新奇的，有种在吃无馅的老婆饼夹煎肉的微妙感觉——你们又要说是黑暗料理了吧！





◀▲拿到早餐的瞬间我和三日月的反应。



▲另外一个取代麦满分的奇特组合，甜香饼夹煎肉，类似于豆沙馅的煎糯米糕夹着肉吃，同行的大部分小伙伴觉得组合很鬼畜，我第一天吃了也觉得有点惊栗，但第二天去点的时候又忍不住点了一个，感觉是自己味觉已经被玩坏了，竟然吃上瘾了。



●Taco！ Amigo！

E3会场内部餐厅的饮食水准惨不忍睹，但原来外部露天区域的小摊卖的食物水准很高，我在霍比特人的推荐之下尝了尝这里的墨西哥夹饼，瞬间泪流满面，虽然干了点，但实在太好吃了！面饼、肉类、辣酱、生洋葱和香菜的味道在口中融合，构成了一种极度和谐的美味。那一瞬间，我明白了为什么漫画里死侍没事就拿这个当饭吃。



▲这恐怕也是整个E3期间我吃过最好吃的食物了（中餐除外）

◀抓拍到一个偷吃薯饼的三日月！（三日月：并没有偷吃，我只是多点了一块，免得要吃恶心的甜香饼！）

文 简子君 美编 Juxi

去年 E3 制作组展示了本作的多人对战内容后，所有人都一厢情愿地以为本作将会是一款剑斗主题的纯 MOBA 游戏，结果今年育碧就为大家展示了本作的故事模式，这脸打得也是啪啪响。不过经过了随后的视频演示，官方讲解以及同事们在前线试玩后的总结，发现剧情模式和多人模式几乎有着相同的操作系统。所以，即使将之看做一个带有剧情演出的大型教学模式也未尝不可。

FOR HONOR

末日之后 三方勇士绝望求存 千年血战 只因"恶魔"从中作梗

荣耀战魂	Ubisoft	动作
多机种	For Honor	中文版
	2017年2月14日 / 本地1~2人/在线2~8人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	



为了族群引发的千年积怨

在育碧公布的第一段剧情模式预告中，我们了解到游戏所在的世界，因为一次毫无征兆的灾难险些将人类灭亡。在末世的环境下，幸存的战士们为了争夺有限的资源展开了战斗。随着战火的蔓延，原本只是挣扎求生的三方势力结下了血海深仇，和平也渐渐远离了这些末世后的幸存者。即便在长达千年的厮杀之后，世界早已从灾难之中复苏过来，战士们也无需再为了资源而相互残杀，但是此时他们已经无力停止这场战事。

预告片的旁白加上画面，暗示三方势力的领袖一直在战斗中存活了千年，这其中是否会涉及一些超自然元素目前尚未可知。在不断地战斗中，身为领袖的他们仍旧在试图重新赢回和平。不过，在黑暗之中，隐藏着名为——亚玻伦（Apollyon）的恶魔，他们继续引导着仇恨，企图将三方势力全部燃为灰烬。

游戏方面，制作组确认本作可以进行本地单人游玩或分屏合作，也可以在线寻找战友一同游戏。随着故事的发展，模式中也会出现特殊的剧情演出，以及一些特殊的操作内容。

亚玻伦 Apollyon

Apollyon 为 Abadon 的希腊译法，这个名字属于圣经中地狱七君主之一的——"疫病之王，死之暗天使"，Apollyon 也有"破坏者"的意思，在犹太教中寓意破坏、灭亡、废墟、坟墓、冥界、死亡。在《荣耀战魂》的世界中，亚玻伦代表了无情以及嗜血的黑暗势力，不过目前尚不能确定亚玻伦到底是真实的堕天使，还是单纯的一方势力。不过可以预料到的是，有了灭世灾难的大前提在前，又有所谓千年不死的细节在后，本作中出现怪力乱神的超自然要素也并不稀奇，育碧甚至可以以此为引，继续增加新的势力。



三大势力详解

目前，育碧方面已经公布了三方势力的大量情报，每个势力都有着自己的故事，他们的英雄也同样如此。不同势力下的英雄有着不同的背景，使用不同的武器，也有着自己独特的战斗方式。另外，虽然目前尚未公布，不过可以确定的是，游戏中每个势力还会有更多英雄供玩家选择。在预告片中，我们还能看到女性英雄的存在。

骑士 THE KNIGHTS



象征意义：秩序、祖根、守护
图腾颜色："黄色"知识和力量、"黑色"希望和恒心

骑士坚信世间的古建筑都出自他们的祖先之手，这也是骑士们最大的骄傲。千年来骑士们始终团结在"钢铁军团"之下。但在这个时代，骑士团的信念出现了动摇，坚固的联盟也出现了缝隙。

守护者 The Wardens



"战斗吧，勇敢的骑士！马革裹尸，荣耀长存！不胜利，毋宁死！"

英雄故事

The Wardens 出身高贵，他接受古老的训练，拥有强大的实力，对骑士团的忠诚流淌在他的血液之中，让他世世代代守护治下的子民们。他身着坚实的铠甲，头盔和链甲将他全身上下都紧密地包裹起来。战斗时的 The Wardens 精于防守，他的双眼隐藏在盔甲下的阴影之中，挥舞着手中的双手长剑，等待对手的失误给予其致命一击。

武器 长剑



武士 THE SAMURAI

武士们的命运多舛，他们的家园在灾祸中消亡，他们的帝国在火海中泯灭，所以他们不得不从遥远的东方漂洋过海迁徙至此。现在，这个流亡了千年的族群终于获得了安定，空前的团结令他们将对族群的奉献视为莫大的荣耀。常年漂泊的生活让他们掌握了强大的技能，获得了狡猾的智慧。他们有了新的领袖，并创建了一个强大的帝国。获得安定的武士们，依旧铭记着流亡的痛苦滋味，所以他们不断地扩展，反倒获得了比其他族群更好的发展。



象征意义：熟练、迁徙、幸存
图腾颜色："蓝色"不朽和灵性、"黑色"控制和平和

剑圣 The Kensei



"最强的武士有两把利刃——速度和耐心。"

英雄故事

剑圣是武士道的化身，坚定地走着自己的武士之路。他有着高超的武艺，手中的野太刀代表着古老的武士文化，他优雅的刀法和锋利的刀锋，时刻准备着为他的祖国效忠，并将一起阻挡在族群之前的障碍一刀两断。剑圣在为族群的征战中迅速崛起，成为伟大的指挥官，他领导着自己的族人结束了流亡的生涯。忠诚、谦逊的剑圣深受人民的爱戴，因为一次过错，现在的他正处在被流放的惩罚之中，但是他的朋友们已经迫不及待迎接他的回归。如今剑圣依旧走在追寻完美的路上，即使他已经足够强大，却从不会放弃进取。

武器 野太刀



维京人
THE VIKINGS



象征意义：自由、掠夺、氏族
图腾颜色："红色"激情和威胁、"黑色"冷酷和死亡

原本被认为已经消失在历史长河中的维京人族群，如今以一个极为庞大的数量从遥远的大海归来。他们出现后有许多目的要完成，他们需要掠夺资源、攻占土地、并以此来供应整个族群的发展。除此之外，维京人还有一个终极目标，返回北方大陆的古老家园，现在数百个氏族联合在一起的维京人已经主宰了这片冰封大陆。他们以此为根基，书写着族群关于牺牲与胜利的传说。虽然已经在陆地定居下来，维京人在河流和海洋战斗中的破坏力依旧无可置疑。这个喧闹的航海民族，为每一场战斗而兴奋，他们将死亡视作前往瓦尔哈拉的接引。他们是天生的战士，会夺走敌人的一切并赋予他们死亡，对于朋友他们总会展开心扉，展现他们的热情。

掠夺者 The Raiders



武器 大丹斧



"我活着，我有激情，放纵感情，疯狂杀戮，还有，我很满足！"



英雄故事

掠夺者是维京族群中最无畏的战士，因为他深爱着自己的族人，所以在战斗中他总是一马当先冲在最前面，这样他就不会看到族人们一个个倒下流尽鲜血。当然，维京人血液中的好战基因，也是他总是在战斗表现得如此英勇的原因之一。而支持他在战争中所向披靡的，是他高大的身材，是他手中沉重的大丹斧，是他染血的纹身带给敌人的震撼。如果你是他的朋友，你会在他身上看到维京人的所有优点，他勇敢、正直、热情。但如果你是他的敌人，你只能祈祷上帝的垂怜了。

E3 2016试玩报告

错过了去年的封闭演示，今年我们才终于亲身玩到了本作。试玩的内容，应该就是游戏的单人战役开端。玩家只能默认选择骑士这个阵营，在其阵营的内战当中，玩家扮演一位受到讨伐的领主的部下，需要在城堡受到其他骑士攻击时尝试保护这片领地。

游戏的核心系统和之前公布的非常类似，每一位战士都有三种构：上、左、右。构通过右摇杆推向对应方向来摆出，人物也会配合着更改抓握兵器的姿势，此时如果按下RB键或RT键（现场使用的是XOne版本作为演示对象），就会发出对应方向的攻击，而如果玩家长按LT键，就可以格挡对应方向敌人发动的攻击。游戏的核心就是在三个方向当中博弈，通过敌人的动作和界面提示来判断他们的攻击方向，在成功格挡后，找到对方防守的破绽，立刻调整方向进行攻击。

目前游戏最大的问题在于战斗之间的博弈似乎并不强调技术性，因为除了常规的构之间的互相猜测，游戏还有按下X键发动的眩晕攻击，不但可以破坏敌人的防御，还可以对其进行后续追加踢击，如果敌人位于陷阱或是边沿处，甚至可以触发特殊击杀。这种设计让平常的武器对抗显得有点鸡肋，也容易让玩家通过旁门左道而不是正面对决的方式击败对手，和游戏本身强调战士之间对抗的主基调有着矛盾之处。但因为目前并不能试玩网络对战，所以不清楚这种情况是否也会影响玩家之间对抗的乐趣。



同时游戏当中对于杂兵的处理方式也有待商榷，他们基本就是一个个人桩，对于玩家扮演的骑士来说完全就是空气，一刀就能砍倒一个，毫无抵抗能力，简直比《无双》作品里的杂兵还要惨，偏偏本作的战斗系统强调真实向，所以就算是杂兵也没法一砍一大片，变成了连花时间砍一下都让人嫌烦的存在。个人认为虽然这个安排在真实战斗中是合理的，而且这些杂兵的确不应该太妨碍玩家之间的白刃决斗，但是这么个处理方式是不是真的适合游戏可能有待验证。

还好，目前离游戏在明年发售还有超过半年时间，他们还有很多机会根据玩家的反馈来调整游戏的系统，所以说不定在今年的科隆展上，我们又会见到一个不一样的《荣耀战魂》，想想就令人觉得期待啊。

［文：稀饭］

战斗系统

从目前公布的内容来看，本作的完成度已经非常之高，战斗系统也日趋完善，更多的实际操作体验，大家可以在试玩报告中查阅。

英雄技能

游戏中，玩家可以随着战斗的发展解锁一些技能，不过从游戏最初公布至今，大部分角色技能还没有详细公布。目前能够知道的是，对比去年 E3 中英雄技能栏的位置已经有所变动。而剧情模式演示中，并没有出现英雄技能。取而代之的是制作人展示的一个叫做复仇系统的新内容，这个模式的触发条件需要玩家受到足够的伤害后才能开启，效果为增加防御提高输出。看上去这个技能有可能是掠夺者的专属英雄技能。

育碧在之前曾公布过名为——鬼武者 The Oni 的英雄，使用武士刀的他有三个特殊的英雄技能，“苦无、毒刃、箭雨”



战斗的艺术

制作组将本作的战斗系统称为“Art of Battle”，按下按键进入对决状态后，玩家可以选择上、左、右三个不同的方向来做出动作构筑，此时无论进攻还是防御，玩家的动作都会在这个方向下进行，如果你的方向被敌人看出且他的动作方向与你相同，此攻击就有可能会被防御，反之，如果你的攻击更隐秘一些，则有很大机会完成进攻。这个系统不仅出色地模仿了冷兵器战斗的操作，看上去像猜拳一样的系统也简单易上手，不过，深入游玩后会发现，战斗对节奏和微操作也有着不小的要求。



环境击杀

在战场的一些特殊场景中，玩家按下对应按键可以利用环境快速击杀敌人。官方演示中，我们就看到了将敌人从高处推下，以及踢向钉板的动作。

E3 2016 试玩报告

我试玩的是 PS4 版本，画面相当干净而且明亮，帧数也让人满意。从小编的全程试玩体验来看，目测帧数能有 30 以上。

本作的战斗主要分成两部分，杂兵战以及单挑。前者和《无双》打杂兵类似，甚至比《无双》更无脑爽快，但得益于真实的攻击反馈，杂兵被击飞时给人的感觉还是相当真实的。后者是本作的重头戏。按下 L2 即可进入单挑模式，并会自动防御住敌人的攻击（防御成功的话），R1 和 R2 分别对应轻攻击和重攻击，右摇杆对应三种不同的持剑模式，玩家需要使用和对手一样的持剑模式才可以防御住对手的攻击。由于双方都是能看到对手的持剑模式，因此互相试探不可避免，对付 NPC 还好，但 PVP 的时候想必双方会更加谨慎，对战也会更加激烈。游戏还有体力槽的设定，无论是攻击还是回避（× 键）都会消耗一定的体力，但从试玩的体验来看，这体力基本是用不完的。

可能因为是第一关的缘故，敌人的强度并不算高。玩家可以通过按下□键来破坏对手的防御，接着只要使用轻攻击就能很轻松地给对手造成连续伤害。这招相当好用，好用到小编都觉得这招有点影响平衡性了。总体而言，对于喜欢冷兵器对决的玩家来说，本作的素质相当不错。不过本作依然有着平衡性以及流程单调等问题，希望发售时这些问题能够得到解决。

[文：三日月]





WATCH DOGS 2

从已公布的预告片可以看到，《看门狗 2》对比前作可以说是有了极大的进化，作为 Dedsec 组织一员的新主角马可仕 · 哈洛威的与前作主角艾登 · 皮尔斯也有截然不同的风格，不仅作为特色的黑客玩法变得丰富，而且动作元素也全面革新，下面就让我们来看看已知的游戏情报吧。

文 伽蓝 美编 NINA

看门狗2		Ubisoft	动作冒险
多机种	Watch Dogs 2		中文版
	2015年11月15日	本地1人,在线人数未定	对应玩家年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元		



欢迎来到

《看门狗 2》的舞台设定于阳光灿烂的旧金山，这与前作中被铁路网络遮天蔽日的芝加哥形成强烈的对比。从 E3 公布的预告片中可以看到旧金山湾区那些风格鲜明的特有景观，比如阳光海滩、拥挤的街道以及具有大都会气派的建筑等。在这个庞大的开放世界中，玩家能利用黑客能力控制交通灯来巧妙躲避旧金山街头追车的危险，或是在奥克兰五彩斑斓的房顶上穿行，以及入侵硅谷的高科技办公室窃取机密。另外，各种NPC路人也会有更多的互动，使得这个虚拟世界更加鲜活。









旧金山湾！





全新主角 立志摧毁ctOS 2.0的年轻黑客





在前作中，玩家扮演的是一心为侄女复仇的私法制裁者艾登·皮尔斯，但在《看门狗2》中艾登·皮尔斯将不再担纲主角，新主角将是名为马可仕·哈洛威（Macus Holloway）的Dedsec组织年轻黑客，马可仕是一名土生土长的旧金山人，在这个科技革命之地中他看到了太多不公平之事，在旧金山启用ctOS 2.0系统后，他也成为了该系统的受害者——他被ctOS 2.0系统错误地指控了一项莫须有的罪名而成为了犯罪分子，这也更加坚定了他摧毁ctOS 2.0的决心，为了达成这一目标，他甚至愿意将自己置身于各种险境之中。

关键字：ctOS

ctOS是游戏《看门狗》中的一种超信息化中央操作系统，它由名为布鲁姆（Blume）的公司开发，ctOS的中枢系统由一台超级计算机控制，城市内的诸如社交网络、摄像头、桥梁等所有你能想到的公共设施都接入了这个系统，同时，ctOS还会采集城市内所有市民包括敏感信息在内的数字信息。虽然在前作的结局中艾登·皮尔斯与同伴T骨将ctOS系统瘫痪，但升级版的ctOS 2.0也随之上线。无论是ctOS或是ctOS 2.0，只要它落在了错误的人手上，那么被收集的公民数字信息就会转化成控制公民思想的有力武器，因此多方势力都盯上了ctOS 2.0，而《看门狗2》的故事，正是围绕马可仕摧毁ctOS 2.0这一中心而展开的。



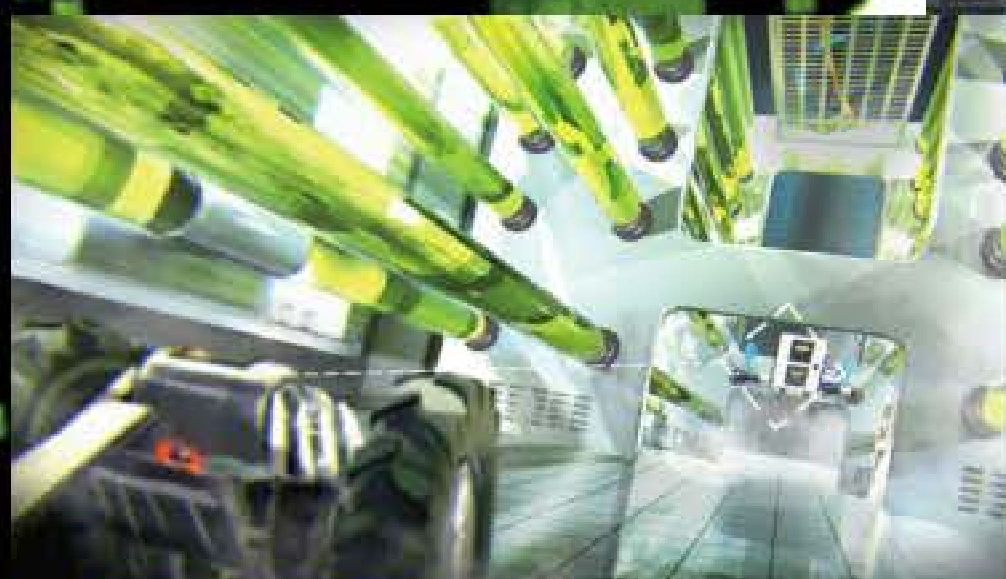
关键字：Dedsec

Dedsec是在前作中就已经活跃的组织，自ctOS系统投入运行后，一群黑客自发组成了这个组织以对抗ctOS，由于希望人们能从系统的“控制”中觉醒，他们不时会弄出一些人们眼中的小麻烦。在前作中Dedsec与主角艾登·皮尔斯的关系十分微妙，他们更像是互相利用的关系，而在《看门狗2》中主角则直接变成了Dedsec的一员，相信这也会为故事带来全新的叙述角度。





黑客能力就是你的武器



在前作中，虽然黑客沙箱的概念让人眼前一亮，但当游戏时间变长新鲜感褪去后，会发现游戏中的黑客部分薄弱，可以入侵的内容相当有限，最后让玩家感觉黑客内容只不过是一个打开各种门锁的工具。据悉，在《看门狗2》中，玩家几乎可以入侵任何可以看到的事物，不仅是城市的基础设施，路人身上的联网设备、车辆、无人机等均可入侵，在宣传片中控制无人车辆倒车撞到敌人这样的操作让人印象尤为深刻。除了可以利用黑客能力互动的内容变多外，主角本身也有各种高科技的工具，比如在空中侦察敌人配置的遥控无人机，能够穿越狭窄地形渗透敌阵执行黑客操作的遥控车等，利用这些高科技工具，游戏的玩法也会从前作中单纯的手机入侵操作中解放出来，丰富黑客内容的乐趣，玩家在进行某些任务时，甚至可以完全依赖高超的黑客操作解决据点内的敌人代替亲自上阵。

全面进化的动作元素

在游戏设定中，主角马可仕·哈洛威除了是一名顶尖的黑客外，同时他也是一名跑酷高手，因此在游戏的动作部分将会频繁出现跑酷元素，比如在翻越障碍物或是爬墙登上高处时，角色会根据环境自动做出各种夸张的跑酷动作，这些动作不仅看上去很炫，而且还会强化移动操作时的手感，这些跑酷动作并不需要繁琐的按键操作，只需要按下一个对应的动作键，当角色靠近物件时就会自动做出跑酷动作，十分便捷。战斗部分也得到了不小的进化，除了枪械射击外，马可仕还配备了一个特殊的近战武器——一个被绳索绑定的台球，利用这个独具特色的近战武器能做出很多炫酷的击杀动作，配合跑酷动作甚至还有更多的组合可能。





实机演示体验



这次E3育碧公布的游戏中，发售日最近的《看门狗2》反而没有像《荣耀战魂》和《幽灵小队 无法之地》那样有着实际试玩，而是只有一段在小黑屋的实机演示。这段实机演示的流程和展前发布会那段是一样的，但是在演示中工作人员演示了游戏中的其他元素。

和发布会那段一样，演示从阳光明媚的旧金山开始，工作人员演示了主角利用手机（骇客装置），一些上一作就有的功能，例如查看个人资料以及隐私功能依旧健在。并且在此基础上增加了全新的功能，在演示中被用得最多的就是“遥控车”，玩家在本作中可以利用手机来“遥控”街道上的车辆，无论它是停放在街旁还是行驶在路上。之后工作人员并没有直接到达任务地点，而是绕了个远路。在这里工作人员展示了本作手机的新功能之一：APP SHOP，在这里玩家可以花费金钱来购买相应的APP，和现实一样，这些APP都有着各种不同的功能。在演示中工作人员花了9美元买了一个介绍旧金山旅游景点的APP，在换上了新衣服后……啊对了，本作玩家还可以购买衣服来改变形象，和上作只是换了件大衣就完事不同，玩家在本作中可以自定义自己的衣服以及饰物。之后在新下载的APP的指引下，主角来到了“大螃蟹雕像”前来了个自拍。在把自拍发到社交网站后，主角的“粉丝”数量增加了不少。在本作中，Dedsec社区的粉丝数会根据玩家的行动而增加，和现实一样，自拍永远是个增加粉丝一个不错的手段，粉丝的数量会直接影响到Dedsec以及主角的能力。最后的战斗部分就和演示中一样了，无人机、两轮机器人以及“骇客视野”都在流程中发挥了它们相应的用途，最后在利用骇客能力妨碍了在场敌人的行动后，主角从容地逃脱并和同伴汇合。[文：三日月]

GWENT
THE WITCHER CARD GAME

昆特牌 巫师卡牌游戏	CD Project S.A	卡牌
Gwent: The Witcher Card Game		美版
发售日未定	在线1~2人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4/XOne:免费		

多机种

曾几何时，我们为了收集齐全套昆特牌，从诺维格瑞游历到史凯利杰；曾几何时，我们为了成为昆特牌大师，与各路商人老板不停切磋；曾几何时，我们为了满足牌瘾，不得不暂缓寻找希里的脚步；曾几何时，我们为了打昆特牌，居然被迫去玩一款大型沙箱RPG。但这一切，终于改变了！因"《巫师》系列"而被玩家们所熟知的厂商CD Project在本次E3正式宣布：昆特牌将作为一款独立的卡牌游戏推出！这款名为《昆特牌 巫师卡牌游戏》的基本免费卡牌游戏，不仅能让我们专注于昆特牌本身，还能让我们与其他玩家切磋牌技。不同于《巫师3 狂猎》中的小游戏，本作在许多方面都进行了全新地制作，是一款真正的独立卡牌游戏。还等什么，来局昆特牌吧！

文 随心（实习编辑）
美编 心の永恒

重新设计的战斗界面

与《巫师3 狂猎》中的昆特牌小游戏相比，本作对战斗界面进行了重新地设计。作为主体的战场区域，在保留了双方各三排单位列的同时，用红蓝两色的单位标志将敌我双方进行了区分。同时手牌底色和手牌区背景色也同样用红蓝区分，且卡背上有对应群组的标志。红蓝色的对比使得敌我双方的区域更明显，也让玩家们意识到这确实是一款可以进行PVP的昆特牌游戏。原来放号角的区域改为了十字菱形标志，且会根据对应效果的不同而改变图标。与效果图标相对的主战场区另一侧是天气效果图标，可以以此清晰地看出天气效果的发动与否。整个战斗界面的左上侧会显示出对手上次打出的牌。左下侧用一个硬币的正反面表示当前是谁的回合，硬币除了用红蓝底色区分敌我回合外，也会根据双方所选群组的不同改变上面的标志。战斗界面的右侧为当前自己所选牌的介绍，除了呈现整张卡牌的样式外，还会用专门的区域对卡牌能力进行详细说明，再也没有了之前小游戏中详细查看卡牌能力的麻烦。





■卡牌收藏界面的设计非常人性化。

除了战斗界面的重新设计之外，卡牌能力的发动会有非常炫酷的全屏动画，烧灼的炎热，霜霰的寒冷，全屏动画对卡牌能力的华丽表现似乎又带我们回到了残酷的"巫师"战场。当然，这项功能可以在游戏中选择关闭。每张卡牌打出时也会有相应的语音或者音效，也许新的流行语就会从中诞生。(笑)



▲能力：当任何人打出英雄牌时，从你的牌组、手牌或墓地中将此牌打出，并随机置于一列。



▲能力：若敌人所有近战单位的力量总和等于或大于15，则摧毁敌人最强的近战单位。同时移除战场中的霜霰天气。



▲能力：摧毁所有力量降低了的非英雄单位。



▲能力：在"霜霰"和"浓雾"中选择一张打出。



□"烧灼"特效的全屏动画将金龙的霸气表现得淋漓尽致!

全新的卡牌

本作每一张卡牌的图案都进行了全新地绘制或设计，部分卡牌图案变化不大，但也有部分卡牌图案与原图案完全不同。卡牌左侧的相关图标也有些许调整，但从上往下依然是"力量值"、"排别"和"能力"。

除了以前小游戏中的卡牌外，本作还会有许多全新的卡牌登场。比如杰洛特无处不在的好伙伴好坐骑——萝卜，也在本作中作为了一张昆特牌登场。它的能力确实和它在游戏中的表现一样，随叫随到(笑)。不仅是杰洛特的坐骑，正在使用法印"伊格尼"的杰洛特也成了一张新牌，这不得不让人期待其他四个法印的出现。"瘟疫"卡牌的出现使得天气效果不仅仅是降低力量这么简单，与新天气牌"白霜"的配合使得"天气流"成为可能。



■本作开局的换牌阶段。

改进的规则与能力

本作在保留了单人PVE模式的情况下，主打PVP模式，也因此对游戏的规则和部分单位牌的能力进行了改进。与《巫师3 狂猎》中的小游戏相比，本作最大的不同在于去掉了"尼弗迦德帝国"这一群组，即目前公布的可以在本作中使用的群组为"北方领域"、"松鼠党"、"怪物"和"史凯利杰"。"北方领域"群组的特殊能力从"赢得一局后可再抽一张牌"改为"输了一局后可再抽一张牌"。开局时可以替换的卡牌数从最多2张，增加到最多3张。能使玩家再次抽牌的"间谍"牌也有变化，其能力从"放在对方战场上，并自己抽2张牌"变为"放在对方战场上，并自己抽2张牌，一张正面向上，一张背面向上。选择一张置入手牌，另一张放回牌组"，"间谍"能力被削弱。而"史凯利杰"群组中的"玛德罗尔"(蘑菇)，也从"触发所有同排的狂战士变形"改为了"使同排所有的非英雄单位力量+4"。部分单位牌也有了平衡和改进，比如"寒冰巨人"加入了"在霜霰天气下力量翻倍"的能力，"神秘的精灵"从力量0变为了力量12等。





◀想知道更多规则和能力的改进，可以参与本作在今年9月份的Beta测试。该测试将首先在XOne和PC上进行，PS4稍后跟进。参与Beta测试的方法可关注本作的官方网站。

E3 2016试玩报告



《昆特牌》的试玩在E3展会区外二楼一个小小的会议室展开，在听了来自制作人长达15分钟的游戏以及规则介绍后，试玩也就此正式开始。本作的基本规则和《巫师3狂猎》中一样，但全新增加的卡牌以及能力还是赋予了昆特牌全新的生命力。和原作相比，本作的最大区别便在于尼弗迦德势力整个被删除了，按照制作人的说法删除的原因是“这个势力没什么特色（存在感）”，很多卡牌的能力也和原作不同。试玩只有一个模式，那就是对战模式，玩家可在“北方王国”、“史凯利杰”、“松鼠党”以及“怪物”四个阵营中选择。笔者选择了“怪物”，原作中的“怪物”给人的印象就是在短时间内召唤复数随从，然后依靠数量来压倒对手。在本作中“怪物”的战术发生了很大的变化，最大的不同就是战术由“人海战术”变成了“依靠天气牌来削弱对手并且强化自己”。强化的效果也很符合原作的世界观，例如狂猎系的主场为霜霰天气（部分卡片的效果甚至是出场自带霜霰），大雾天气对应的则是小雾妖。在试玩中笔者利用这个战术轻松地在与工作人员所使用的“北方王国”中赢下了第一回合。但是第二回合就被自带伊格尼（若敌人所有近战单位的力量总和等于或大于15，则摧毁敌人最强的近战单位，同时移除战场中的霜霰天气）的杰洛特给翻盘了。最后的结果就是第三回合由于卡牌不够而输掉了整场对局。从试玩的感受来看，本作胜利的要点主要集中在如何分配资源（卡牌），比起卡牌（手气）的好坏，更注重人与人心理层面之间的博弈，就像田忌赛马一样。

【文：三日月】







因为预算有限，CDPR这次甚至没有挂靠之前《巫师3 狂猎》的美国发行商华纳，而是直接在E3会场二楼租了一家会议室，进行了一番装修，将其打造成了一个类似于酒馆的演示室，再配上一张昆特牌桌和几位专业的COSER，就构成了一方小天地。在这里面，我终于第一次认识到了这家波兰开发商令人钦佩之处——他们虽然打造了这么一个小房间，但是并没有对进场的人数进行限制，无论是否有预约，我们都可以进去里面参观，甚至可以等待《昆特牌》的内部演示，只要预约的人数并没有坐满里面的位置，那么道场的其他人也可以进去观看演示，甚至是亲手尝试《昆特牌》游戏DEMO，离开时还能够拿到颇具纪念意义的礼物。

而这种诚意也体现在游戏本体上，虽然是一款免费游戏，但是竟然提供了超过10小时的单机战役，而且里面可是有着关于杰洛特的全新故事，和全新的角色。而且游戏当中使用的并非是单纯的线性故事，玩家还可以探索一定的区域，并且触发不同的事件，有的可以让玩家获得某些卡片，有的则会触发战斗。当然，在故事里面，所有的战斗都会以昆特牌对决的形式进行，算是把某个《巫师3 狂猎》里将所有战斗变成打牌的MOD给完全重现了（笑）。

同时在卡牌对决层面，本作也有了非常大的改进，UI变得更为合理清晰，人物卡牌也经过重新绘制，而且加入了不同品质卡牌的设定，类似于《炉石传说》当中的金卡，对于卡牌本身的能力没有影响，但是卡面上的绘画会变成动画！酷炫度直线上升。同时卡牌本身的能力也经过了进一步的修正和补充，现在许多卡牌拥有了多种能力，部分类似“战吼”，一上场就可以发动，部分则是被动能力，可以被特定条件出发。

游戏当中的四个势力也变得各有特色，部分如北方诸国和松鼠党阵营还保持着类似于《狂猎》当中的特征，但是起码怪物势力的卡牌能力就有了很大的改变，以往靠着一个天气效果就可以废掉怪物们大半战斗力的情况已经一去不复返，某些天气效果甚至可以让他们威力大增。比较遗憾的是，笔者曾经最喜欢的势力——“尼弗迦德”却因为特点不够突出而被取消了，加上间谍的特效比起《狂猎》中大幅削弱，所以疯狂过牌战术已经不管用了，而新增多种效果也让某些卡牌具备了一发逆转战场情况的效果，所以过往的思路不再适用于这款作品，如果你曾经在《狂猎》中靠着昆特牌大战四方，那么最好在本作里收起那份骄傲，重新学习其玩法，不然随时会和我在现场一样，被对面试玩的妹子血屠三连胜啊！

另外我对于本作试玩有着一个游戏外的深刻感受——在场的制作人们把自己的名片全部都做成了昆特牌！集齐所有牌可以召唤一张手工打造的精致昆特牌桌——这当然是不可能的，不过那精美的制作质量实在是让我再次对波兰人们精益求精的态度感到由衷的佩服。9月的《昆特牌》XOne版内测目前我已经报名，到时候就让我们在Xbox Live上再来一盘昆特牌吧！

【文：稀饭】

RESIDENT EVIL
biohazard

万众期待的《生化危机7》在6月14日的索尼展前发布会上首度亮相，游戏从标题到玩法都让人大吃一惊，并宣布全程对应PS VR。而且Capcom很快就放出了名为“开始时刻（Beginning Hour）”的概念试玩，让无法到场的玩家也能下载体验。作为系列20周年的扛鼎之作，7代的变革之路究竟如何，下面的介绍就带各位初窥端倪。

文 苍穹　美编 Juxi

生化危机7	Capcom	动作冒险
多机种	バイオハザード7 レジデント イービル	日版
	2017年1月24日　本地1人	对应年龄未定
	售价为PS4/XOne/PC：7990日元，对应PS VR	

系列迎来变革，回归恐怖本质！

开发进度65%

本作的企划是由Capcom第一开发部部长、《生化危机5》的制作人竹内润提出的，正式开发从2014年2月左右开始。由川田将央担任制作人，中西晃史担任导演，领衔整个开发团队，这两位也是制作《生化危机 启示录》时的搭档。

■本作的制作人川田将央。

RE引擎

《生化7》从开发之初就决定使用全新的引擎，由于是事关成败的重头之作，现任第一开发部部长的竹内润判断必须使用本公司的引擎。Capcom倾力打造的“RE引擎”的特点是能实现媲美照片的逼真画面表现，除了物体的质感纹理外，甚至连空气中的灰尘等细节也可以描绘出来。由于本作对应VR设备，因此还要求画面有稳定流畅的帧数，这也得益于RE引擎。

主视角玩法

虽然“《生化》系列”以往曾有《枪下游魂》这一分支系列采用过主视角，但作为正统续作的7代选择采用这样的视角确实让不少人为之震惊。官方定义的“Isolated View”强调了在主视角下给玩家带来的孤独、分离感和恐怖感，当然结合VR设备所营造出的临场感也是前所未有的。

▲概念试玩的实机截图，有限的视角增强了未知环境的恐怖感。

恐怖的本质

“恐怖”是《生化 7》在开发时始终专注的核心要素，而非此前用烂了的宣传语“回归原点”。本作的故事发生在《生化 6》之后，但主角不是克里斯或里昂等老面孔，而是一名普通人。由于主角并不是战斗的专家，以普通人的身分遭遇生化恐怖事件时的反应，将带玩家回归“生存恐怖”的本质。

▶体验版带给玩家的恐怖感确实是近年《生化》所少有的。

战斗与解谜

“战斗”和“解谜”是系列的两大魅力，虽然概念试玩中只展现了解谜的环节，但官方已明确表示“用有限的武器在未知的环境中求生”依旧是本作的核心玩法。当然主视角会为本作的战斗带来不同以往的体验，在索尼的宣传片集锦中也可以看到《生化 7》的战斗场面一闪而过。



▲试玩中找到的斧子虽然可以近战，但却没发现施展机会。

中文化

从 3DS 版《生化危机 启示录》中文化以来，“《生化》系列”推出官方中文版几乎已成为惯例，新近发售的《安布雷拉军团》同样推出了中文版。由于概念试玩里就自带简体中文字幕，而且也开设了中文的官网，《生化 7》的官方中文化几乎是板上钉钉的事。



恐怖的延续——从《厨房》到《开始时刻》

“开始时刻”的试玩一经公布就引发了广泛的讨论，甚至被跟此前《寂静岭》的试玩“P.T.”联系到一起。不过 Capcom 已表示这只是概念试玩，内容与正篇并无关系，特地不加入战斗要素就是为了让人更好地体验恐怖的氛围。实际上本概念试玩的原型就是 2015 年在 E3 游戏展上为当时还叫做“Morpheus”的 VR 设备提供试玩的技术 Demo——《厨房》（KITCHEN），甚至部分内容也几乎一致：主角被绑在厨房的凳子上，角落的同伴醒来后找来一把刀，试图帮主角割断手上的绳子，但被从身后突然出现的女性怪物捅了一刀……

■《KITCHEN》的标题中同样也藏着一个“7”。

KITCHEN
Tech Demo For Morpheus



无论是概念试玩中让人抓破头皮的“斧头”和“假手指”的用法，以及录像中闪现的“女鬼”都让全球玩家热议不断，至今仍没有人破解出所谓的“真结局”。作为《生化 7》的宣传而言，“开始时刻”无疑是成功的，其成为了 E3 期间的热点话题之一。官方已明确不会加入系列不应有的设定，让系列粉丝放心，《生化 7》也绝不是系列的重启，而是一次全新的挑战。



本届E3上《FF15》虽然没啥特别的猛料，但小看点还是蛮多的。比如新增加的“等待模式”以及PS VR下的表现力，提供的试玩版也是之前从未有过的巨人战。当然，随着新情报越来越多，小编我也终于有了一种“《FF15》终于要发售了”的真实感，回想起这近十年漫长的等待，只能不由自主地发出一声叹息啊……

最终幻想XV	Square Enix	角色扮演
FINAL FANTASY XV		日版
2016年9月30日	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4/Xone：8800日元		

多机种

文 八重樱 美编 anubis

“等待模式” 还原RPG经典玩法





《FF15》的战斗系统采用的是与敌人实时对战的ARPG模式，虽然这样可以令战斗的节奏加快，但对于不擅长ACT和ARPG类型的玩家们而言想必会感到些许苦手。为了照顾这批玩家，让大家都能享受到《FF15》的魅力，制作组在系统中加入了全新的“等待模式”。该模式可由玩家自行选择开启或关闭。一旦开启，在战斗中就可以暂停角色动作来获得战略上的优势。比如玩家可以自行选择想要攻击的敌人、使用的魔法、甚至还能切换到其他队友，使用特定的技能。另外在挑战一些有弱点部位的敌人时，使用“等待模式”也要比漫无头绪地乱砍要来得更有效率。

不过“等待模式”发动后有时间限制，玩家必须要在限定时间内设定好操作才行。

雷加利亚 TYPE-F

■飞行形态-1


■汽车形态


■飞行形态-2

“雷加利亚”是雷吉斯国王爱车的名字，也是诺克特一行人旅行时的主要交通工具。在西德的改造之下，“雷加利亚”不但作为车辆而言将会拥有出众的速度，甚至还能变形成为飞机，带着王子冲破云霄。车辆在飞行期间不用担心会出现坠毁的情况，除非玩家故意去撞击山峰。从E3公布的影像来看，“雷加利亚”有两种飞行形态，第一种类似于现实中的战斗机，第二种则更像是《超时空要塞》中的战斗机那样充满近未来风格。根据之前的传闻，本作很有可能将不会出现系列传统要素之一“飞空艇”，果真如此的话，“雷加利亚”恐怕就要陪伴玩家全程了。

711网店限定特典游戏《王者传说》

如果玩家通过日本711的网店预约《FF15》的话将可以免费获得一款名为《王者传说》的外传游戏。该作以诺克特的父亲雷吉斯国王陛下为主角，采用2D横版动作过关的形式讲述陛下过去的故事，玩家可以使用魔法、召唤兽和连携技来与敌人作战。这款游戏目前还未确认能否通过其他途径入手。此外，玩家如果通过711网店预购本作的话，还可以获得《FF13》中雷光的武器、料理书道具以及一枚诺克特的钥匙链。









E3 2016试玩报告



▲试玩版的标题画面采用了一张泰坦的场景设定图，从图中可以看到泰坦的身躯被一个巨大结晶状的物体贯穿，充满着悲伧的气氛。

距离《FF15》发售仅剩不到4个月的时间，SE也在本届E3上带来了全新的试玩版用于最后的冲刺。这个试玩版中，玩家可以体验到与巨大敌人泰坦的对决，极具视觉冲击力与紧张感的战斗呈现出了《FF15》全新的魅力。

试玩版一开始，诺克特与格拉迪奥身处一个幽暗的洞穴之中，但往前走一段路之后，才会发现覆盖在王子一行人周围的，并非是洞穴的石壁，而是巨神泰坦的身体。

在之前UCG的“前线狙击”中就曾经提到过，《FF15》拥有召唤兽系统，而要获得召唤兽的途径就是战胜它们。泰坦作为系列经典召唤兽之一，自然也会出现在《FF15》之中。本着“一言不合就开打”的原则，战斗很快开始。

操作和之前的“PLATINUM DEMO”相同，使用方向键选择武器或魔法后按○键攻击，□键是防御，×键是跳跃，△键发动瞬移。在画面的左侧，还可以看到一条蓄力槽，按下L1键就可以对同伴下达各种指令。

巨大的身型既是泰坦的特色也是他攻击的武器。他会抬起右脚向诺克特踩来，此时需要先按□键防御再按○键反击将脚弹开。但在脚下是无法与泰坦交手的，于是在格拉迪奥的带领下，需要向高处移动。移动的过程中泰坦并不会放弃攻击，但格拉迪奥会帮助玩家牵制住BOSS的行动，使用瞬移技能也可以更快抵达目的地。

当画面出现“请坚持到同伴抵达”的字样后就需要玩家专心防御泰坦的攻击。泰坦在攻击前会有很明显的准备动作，并且攻击速度也不算快，很容易防御住。但一旦被攻击到就会损失将近40%的血量，切莫大意。

坚持一段时间后，伊格尼斯和普朗托就会登场，四人合流之后画面上会出现提示“和同伴一起破坏巨神的手腕”。总之先用防反拖延时间，稍后就会有提示使用冰魔法便可对敌人造成巨大伤害。让同伴三人依次使用“Blizzara”，很快就可以冻住泰坦的左手臂。之后就可以一举将其灭之了。

这次试玩版的亮点在于渺小的人类对抗巨大的神明，虽然泰坦的攻击节奏比较缓慢，但每一击的伤害都相当可观，玩家微小的失误失误都有可能令之前的努力前功尽弃。但这种命悬一线的紧张感，恰恰也正是游戏的魅力所在。[文：稀饭]


■不仅仅是身躯，就连泰坦的脸上也插有结晶状物体。


■刚说没几句话，泰坦就一拳向王子砸来。


■似乎有种在玩《阿修罗之怒》的错觉？

VR中的《FF15》世界

本届E3上关于《FF15》的另一个重大消息就是本作将对应PS VR！这将是“《FF》系列”史上第二款对应VR设备的作品，SE也为到场玩家准备了一段试玩。这个试玩版中，玩家将使用普朗托，和王子等人一起消灭贝希摩斯。

普朗托使用的武器是枪，因此是远程攻击型角色。玩家在戴着PS VR的状态下，只需转动头部就可以观察周围环境，使用PS MOVE进行瞄准射击。本作没有上弹的设定，玩家只需要寻找安全的地点输出即可，当贝希摩斯倒地时就会进入“CHANCE”状态，此时可以和同伴们一起给予它巨大伤害。

打倒贝斯莫斯之后，画面会切换到车内。玩家坐在副驾驶座上，而西德尼则在开车。此时玩家可以转动头部观察车内的情境，甚至还能近距离欣赏到西德尼那曼妙的身姿……

总的来说，在使用PS VR游玩本作时，虽然操作简化了不少，但由于此时采用的是第一人称视角，在与体型巨大的敌人交手时所带来的视觉冲击自然也会高于普通视角。不过这段试玩版仅展示了远程角色的战斗体验，像诺克特这种近战型角色，在与巨大敌人交手时如何才能看清敌人动作、避免卡位等情况出现，仍是个未知数。

文 八重樱 美编 Juxi

本届 E3，SE 不按常理出牌，在 E3 展召开前 4 天就公开了《KH2.8》的新宣传影像。这段影像中不但透露了本作将于今年年底发售，而且还公开了高清重制版《KH3D》以及《KH 0.2 BbS –A Fragmentary Passage–》的实机影像。虽然这段宣传影像时间并不算长，但可挖掘的信息却不少，应该是足够粉丝们撑到 TGS 的了，苦笑 ING。而明年将是“《KH》系列”诞生 15 周年，届时也将会有更多精彩的内容呈献给粉丝们，一起拭目以待吧！

王国之心HD 2.8 终章序幕	Square Enix	动作角色扮演
PS4	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	日版
预计2016年12月发售	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

王国之心 梦降深处

COMING DECEMBER 2016



《王国之心 梦降深处》（简称《KH3D》）是作为系列十周年纪念作而诞生于 3DS 平台上的作品。为充分发挥出 3DS 的技能，《KH3D》首次采用了 3D 画面和全新的战斗系统，玩家在操作索拉和利库战斗时可以与周围环境互动从而获得更具速度感与爽快感的战斗体验。

不过《KH2.8》毕竟是 PS4 平台的游戏，要将原本是 3DS 游戏的《KH3D》移植到 PS4 平台，可要比重制《KH1》和《KH2》都要难上许多。原本《KH3D》有很多针对下屏的操作，例如点击、滑动的“真实转移”等等，如何将这些操作融入到单屏中，制作组做了很多种尝试，例如是否可以利用 PS4 手柄上的触控板等等，不过最终还是决定用手柄按键来实现相关的操作更为简便有效。



▼▲虚幻4引擎打造的高清版《KH3D》画面是否令粉丝们满意呢？



重制版的《KH3D》另一个重大的尝试就是首次采用了 60 帧的画面，从宣传影像便可看出，虽然战斗时的特效很多，但画面表现非常流畅，而且拥有更大的画面之后，空间感也随之更为宽广。另外在敌人动作、DROP 时间等细节上也进行了优化，但目前尚不清楚是否有调整过难度。

另外，在宣传影像中，还出现了一种全新的“圣灵”，它的造型近似于《KH3D》中最受欢迎的“汪喵（ワンダニャン）”，但配色和尾巴都是狸猫的款式。野村哲也在接受访谈时提及这只“圣灵”，称呼它为“嘭喵”。不过从攻击方式上来看，“嘭喵”和“汪喵”之间似乎没什么太大差别。除“嘭喵”之外本作还会加入几只新品种的“圣灵”。





▲战斗画面的流畅度也将更上新高。

◀图中索拉所骑乘的“圣灵”正是新增的“嘭喵”。

王国之心 梦中降生 0.2



◀▼虽然战斗恢复了消耗MP的设定，但阿克雅的魔法技能也将会有质的飞跃。







▲▶在黑暗世界中，存在着各个世界的碎片，比如眼前出现的就是《灰姑娘》的城堡。

《KH0.2 BbS》相当于是《KH BbS》后日谈形式的作品，讲述了阿克雅坠入黑暗世界后的一段遭遇。在黑暗世界旅行的这段时光，阿克雅感到了前所未有的孤独，独自战斗的她深切思念着好友，这份思念甚至幻化成了泰拉的模样出现在阿克雅的面前。制作组希望玩家在体验这段剧情的过程中能够与阿克雅的情感产生共鸣，理解她的迷茫与痛苦，而这也将化为《KH3》时战斗的动力。

虽然《KH0.2 BbS》未能如早些年预想的那样制作成一个完整的游戏，但也不会短得一下子就可以通关。它的内容大约有"《KH》系列"中一个世界的大小，根据以往的经验，通关时间大约在1小时左右。



▲曾经在《KH3》的第一段预告影像中出现过的无心群在《KH0.2 BbS》也将作为敌人出现在阿克雅面前。



◀▲强烈的思念化为了泰拉的幻影出现在了阿克雅面前。

《KH0.2 BbS》并没有继续沿用《KH BbS》的"指令牌"战斗系统，而是回归了传统的设定，阿克雅在使用魔法时需要消耗MP。不过魔法攻击一向是阿克雅的强项，在《BbS》时期，她那强大的组合魔法更是深受粉丝们喜爱，因此《KH0.2 BbS》在这方面做出了一定的强化，魔法不仅仅是可以减少敌人的血量，更会附带上一些追加效果，例如冰魔法可以将敌人冻住，雷魔法可以令敌人麻痹。此外，魔法对周围环境也会产生影响，对地面使用冰魔法时就会出现冰雪的痕迹，阿克雅踩在上面就能够向前滑动。这个设定有点类似于《KH3D》的"自由连贯行动"，也是《KH3》会使用到的设定之一。基本来说，玩家可以通过《KH0.2 BbS》对《KH3》的战斗系统获得初步的认知，但由于阿克雅并不会获得新的键刃（她将一直使用艾拉库斯大师的键刃），因此玩家将不会体验到键刃变形的独特玩法。

王国之心χ Back Cover





描写键刃战争起源的页游《KHχ》和手游《KHuχ》是从键刃使的角度来讲述那段历史，而《KHχ BC》则是从各个联盟的预言者的视角出发的故事。这次制作的影像是一个完整的故事，玩家们在观看之后就会对键刃战争、键刃墓场等一系列《KH》中深邃的名词有个概括的了解。影像的整体长度大约是在1小时左右，虽然相比起《KH1.5HD》和《KH2.5HD》的影像部分要短了一些，但由于《KHχ BC》完全是新增的内容，对粉丝们来说自然也是相当不错的体验。



Fate/新世界	Marvelous	动作
多机种	Fate/Extella	日版
	2016年11月10日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7980日元、PSV：6980日元		



《Fate/新世界》一口气公布了众多参战英灵的新情报，从官方给出的声优表上也不难猜测出其他一些尚未公布的英灵名单，可供使用的角色相当丰富，武内崇和奈须茸两位原作主创此前透露的与《Fate/Grand Order》间的联动看来所言非虚。而从E3现场试玩的情报来看，本作各方面的素质都相当不俗，游戏也预定将会推出中文版，对于TYPE-MOON的粉丝而言可谓是一款不可错过的作品。

文 哪尼　美编 心の永恒

英灵们的梦幻共演



阿尔托莉亚·潘德拉贡
CV：川澄绫子
阶职：Saber
宝具：誓约胜利之剑（Excalibur）

英灵资料

哪怕只是稍微了解“《Fate》系列”作品的玩家都耳熟能详的英灵，这位正传作品中的绝对主角此次将在《Extella》的世界中展现自己的英姿。其真实身份已无需我多言，位于不列颠之巅的亚瑟王，同时也是统领圆桌骑士团的伟大骑士，肩负着守护国家的重任。凭借自身所拥有的庞大魔力，她能够大幅提升自身的战斗能力，全力一击甚至可以达到神的领域。



■“王之财宝”的场面依旧壮观。



■拥有毁灭天地威力的乖离剑。



吉尔伽美什
CV：关智一
阶职：Archer
宝具：天地乖离 开辟之星（Enumaelish）





■平常战斗时，风王结界隐去了剑身。



■释放宝具时的强大破坏力。



英灵资料

和亚瑟王一样活跃于正传作品中的英灵，不过在《Fate/Extra CCC》中便已登场。吉尔伽美什是美索不达米亚神话中的英雄，亦是“人类最古老的英雄王”，拥有2/3的神之血统。他的宝库中收藏着各种宝具的“原典”，并可以像箭一样随意射出，称之为“英灵杀手”也毫不夸张。







贞德

CV：坂本真绫
阶职：Ruler
宝具：红莲之圣女（La Pucelle）

■挥舞圣旗进行战斗。

英灵资料

活跃于小说《Fate/Apocrypha》中的英灵，在《Fate/Zero》、《Fate/Grand Order》中亦有登场。原本的设定中她是由圣杯战争本身所召唤的英灵，并被赋予了守护并正确管理圣杯战争的职责，因此阶职也是非常特别的“Ruler”。

她的原型是在百年战争中拯救了法兰西的圣女，将严明的纪律摆在自身信条的首位，哪怕是遇到危险时也不会放弃光明与圣洁的信仰，不过有时候过于认真的态度反而成了缺点。

贞德英灵化后的常用武器为圣旗，除了可以挥舞着制裁敌人以外，也可以发动宝具“吾之神明于此（Luminosite Eternelle）”，高举圣旗接受天使的祝福，将EX级别的对魔力直接转化为防御力，使范围内的物理攻击无效化。而她的最强宝具为“红莲之圣女”，以圣凯萨琳之剑为媒介，将自身的心象风景结晶化并具现为曾经灼烧自己的火焰。这一概念武装是非常特别的特攻宝具，完全解放后具有难以估量的破坏力，但只会对她认为必要击垮的目标形成伤害，并不会受自身情感波动或是敌方实力强弱的影响。



■近战时所使用的兵器——干将·莫邪。

英灵资料

正传作品中的真实身分为英灵化后的卫宫士郎，不过由于世界观设定上的差异，“在《Extra》系列”的作品中真名则以“无铭”替代，从《Fate/Extra》开始便是可选英灵。虽然真名改了，但角色形象和能力等方面则悉数保留——标志性的红色外套、倒梳的银发、冷酷的面庞以及喜欢嘲讽的糟糕个性都与以往别无二致。当然实际上他很会照顾别人，是个全能的“万事通”。战斗方面虽然身处“弓兵”的阶职，但近战能力同样非常出色。



无铭

CV：諏访部顺一
阶职：Archer
宝具：无限剑制（Unlimited Blade Works）

伊丽莎白·巴托里

CV：大久保瑠美
阶职：Lancer
宝具：鲜血魔娘（Báthory Erzsébet）



英灵资料

初次登场于《Fate/Extra CCC》，从装扮风格到角色设定上都堪称整个月世界中的“异类”。她的原型是历史上著名的女性连环杀手——匈牙利伯爵夫人，传说中她迷信人类的血液能够让自己永葆青春而疯狂杀戮，被冠以吸血鬼的称号。也由于这一传闻，她作为反英雄而被召唤。

游戏中这位长着龙角的少女则是伊丽莎白十四岁时的姿态，此时她尚未犯下血腥的罪行，反而以“偶像”自居，华丽的哥特系服装搭配着头顶的恶魔之角、小恶魔般的虎牙以及龙尾，可爱感爆棚，甚至连作为武器的长枪也有麦克风的功能，和其他英灵的感觉截然不同。伊丽莎白的最强宝具“鲜血魔娘”，将其常年居住的城堡——监狱城赛伊特（Csejte）化为巨型音响舞台，使龙息最大化后释放出超音波破坏攻击。

■将投影出的宝具像箭一样射出。

■固有结界——无限剑制。

■偶像就是要绝对可爱。

■以从者身份被召唤后的最大目标竟然是当偶像？！

■带有麦克风功能的长枪。

“圣杯战争后”的全新篇章

月球上存在着能够实现各种愿望之力的灵子电脑——Moon CELL automaton，为了争夺其所有权而在灵子虚拟世界中所展开的“圣杯战争”中，英灵尼禄与其Master成为了最后的胜者，并被授予了代表王者之证的戒指，两人决定带领曾经在此争斗的从者们，开辟重获新生的月之世界(SE.RA.PH)。

然而，另一位Master与获得了另一枚戒指的英灵玉藻前，却率领着另一队英灵阻挡在二人的面前。继圣杯战争之后，围绕着新世界的支配权而引发的故事，即将拉开序幕！





本篇中未曾收录的故事



游戏的主线剧情主要围绕着尼禄、玉藻前和阿提拉三位英灵展开，不过其他参战英灵并非只是可供使用而已，在支线剧情中将会收录与他们相关的故事，而他们又会出于何种理由和目的，加入到这场新的战争中？



一骑当千！高速英灵战斗

游戏最基本的模式，便是操纵某位英灵驰骋于虚拟世界的战场之上，通过强弱攻击之间的组合搭配形成丰富的连段，将蜂拥而至的敌人们扫荡一空。

活跃的战场范围并不仅限于地面，还能够利用空中的冲刺攻击突破包围圈，或者将敌人打出浮空状态后进行集中攻击。而面对猛烈的攻势时，则可以进入防御状态进行抵挡。











据点争夺！阵营之间的对决

游戏的对战系统中加入了阵营间的博弈——领域支配权争夺战。因此玩家在战场上并非只是一味地凭借自己的能力消灭敌人，而是需要进攻各个阵营中名为“Sector”的据点，并夺取象征着领域支配权的钥匙“RegimeMatrix”，率先取得 15 枚钥匙的一方获胜。

由于不同据点中的钥匙数量不尽相同，因此就需要玩家针对当前的战况来制定更合理的策略，是优先攻占钥匙数量较多的据点，亦或是优先保护受到敌人攻击的我方据点……一个小小的决定很可能会影响到整个战局的发展，但惟一的目标便是比敌方更快斩获 15 个据点支配权。


■象征着支配权的钥匙——RegimeMatrix。
■合理分析战况，才能迅速取胜。
■守护据点的敌方首领。

神速攻击！ExtellaManeuver





消耗计量槽即可发动名为“ExtellaManeuver”的特殊攻击，以某个敌人为中心赋予大范围的爆发伤害，在计量槽允许的情况下甚至可以重复发动形成连续不断的的攻势，一口重创敌人的整支队伍。

E3 2016 试玩报告

原本去 E3，是没想到要试玩什么日式游戏的，没想到现场除了一堆对于亚洲玩家来说已经是黄花菜的引进日式游戏，XSEED Games 的展台上竟然还有公布了才一段时间的《Fate/ 新世界》，本着尝新的态度玩了一把，倒是出乎意料地爽快，感觉有点赚到了。这款作品一如大家吐槽的那样，的确就是“Fate 无双”，使用的是《Fate/EXTRA》的背景故事，却又加入了来自移动端游戏《Fate/Grand Order》中的英灵，核心玩法则是让玩家们操纵某一位英灵，在广阔的战场上面对大量的敌人，重现他们身为传说中的英雄时在战场上一骑当千的场面。

因为参考对象比较直观，所以游戏本身玩起来也就是一股“无双”味，角色的攻击连段系统就是典型的“C 系统”，□键对应轻攻击，在 DEMO 中默认操作的尼禄能够发出 5 段轻攻击，而在前四段输入△键对应的重攻击，就可以发动派生攻击，而如果单按△键也能够发动单独的重攻击，不过并没有连段效果。除此之外游戏中还有“无双技”，通过○键发动，但是实际发动过程当中，玩家还需要在特定阶段按下○键来强化攻击，按准的次数越多，招式的威力也就越大。同时游戏也有跳跃、闪避和防御等等动作游戏中的常规设定，十字键对应的应该是 Master 的支援，可以通过消耗特定的物品来为玩家操作的英灵增添各种 BUFF 状态。

游戏的玩法规则非常简单，就是敌我双方的英灵在地图上抢夺据点，玩家需要前往据点，击杀足够的敌人引出类似据点守护者的敌人，将一个据点的所有守护者都击败就可以占领该区域，部分区域甚至还有不断产生守护者的设备，需要将其破坏后才能打倒所有守护者并抢下据点。一旦玩家一方占领了足够多的据点，就可以迫使敌人的英灵在战场上现身，此时玩家只要击败对方英灵，就可以获胜。

除了上文提到的系统，本作也算是加入了一些属于自己的特色，例如在蓄满了特殊的变身槽后，尼禄可以通过 R2 键触发变身，化为之前预告过使用拳套的形态，此时她攻击威力与范围进一步加强，重攻击虽然没有了派生连段效果，但是本身的性能得到了进一步强化，无论是用于快速清除敌人还是和敌方英灵决战效果都非常棒。不过变身动画虽然视觉效果突出，但持续时间略长，而且试玩过程中我没有找到跳过的方法，如果之后的战斗中每次都得看一遍，似乎有点破坏游戏节奏，希望正式版当中这一点能够得到改善。同时游戏中人物的移动速度也非常高，虽然看着爽快，但总觉得角色像是在地面上溜冰，缺乏稳定的操控手感。总体而言，这款作品并非毫无缺点，但以一款打着《Fate》名号的作品来说，素质还是对得起这个牌子的，值得各位月厨出手，而爽快简明的游戏系统也保证了游戏本身对其他玩家足够友好，感兴趣的同学们可以不妨一试。

【文：稀饭】

E3 2016试玩补遗

由于篇幅关系，本期杂志的前线狙击只能精选一些情报相对更加充足的游戏为大家作报道。实际上本届E3公开了情报以及推出了试玩的游戏远远不止那些，因此这篇试玩补遗将其他新情报相对比较少的作品的试玩体验报告整合在一起，让大家能更进一步了解这些作品的情况。这些作品是否能吸引到你？或许你能在这里找到答案。

舞

[文:三日月]

《舞》是圣莫尼卡工作室在去年就已经公布的一款原创动作冒险游戏，除了让人印象深刻的画面风格之外，本作的游戏形式也是让人过目难忘。本作中的主角无论是移动还是御敌，都需要通过“舞蹈”来实现。玩家按下R2即可进入“跳舞”状态，此时的角色可以免疫几乎一切外来攻击，在跳舞的同时还可以缓慢地向前移动，在部分场景中还可以借此来解开机关。试玩分为两部分，可惜的是虽然有敌人出现，但玩家操作的角色并没有杀敌的本领，顶多只能招架而已，因此本作的战斗系统依然让人摸不清头脑。值得一提的是，在试玩的第二部分出现了现实世界的场景，一位父亲在教导他的子女下国际象棋，本作的剧情看来远比表面复杂。总体而言，本作的风格相当独特，虽然只是个小众向游戏，但依然有着一些亮点。



逃生2

[文:三日月]



《逃生2》的试玩一开始就给玩家介绍了一下本作的剧情，玩家扮演一个名为布雷克的记者，和妻子一起为了调查一位无名氏孕妇的谋杀案来到位于美国亚利桑那州的某个沙漠深处。从游戏系统的角度来看，本作的操作和前两作一模一样，利用摄像机充当照明工具、时不时需要更换电池、主角肺活量奇小跑一会就跑不动等设定都悉数保留。场景从前两作的室内场景变成了室外场景，吓人桥段依旧是老一套，但吓人效果依旧一流。试玩分为三个部分，不明村落的探索、明亮校园的探索以及最后的逃生环节。前两部分基本保持着前作的调调，部分画面还能给人一种不适的恶心感。第三部分的逃生环节算是试玩版中的高潮部分，玩家需要在麦秆田中躲避来自四面八方的追兵，逃脱环节的节奏比起前作快了不少。而随着主角最后被不名敌人追上并被其用铁镐“捶烂胯部”后，本作的试玩也就此告一段落。从试玩看来，本作的素质依旧是相当高，喜欢前两作或者对恐怖题材游戏感兴趣的玩家不妨留意一下本作。

深海之歌

[文:三日月]

由Insomniac开发的新作《深海之歌》在这届E3的微软展台上提供了试玩，游戏内容和之前公布的类似。玩家需要操纵着一艘小潜艇探索海底，中途需要收集不同的能力通过障碍以及消灭敌人。由于游戏画面看起来相当小清新的缘故，自以为游戏难度不高的笔者选择的是最高难度。实际上本作的重点并不在于战斗，除了一个射程有限的小铁钩外，在试玩版中玩家并没有多少攻击的手段，更多的需要利用铁钩勾起场景中的炸弹或者其他物体扔向敌人并对其造成伤害。即便是在最高难度，本作的战斗难度依旧不高，本作更多地把重点放在了探索和解谜上。从试玩版看，和众多3A游戏相比，本作并没有什么让人眼前一亮的地方，但凭借着舒服的画风以及游戏氛围，还有那出色的配乐，本作能给玩家带来一段难忘的海底之旅。



战争机器4

[文:三日月]



《战争机器4》的试玩相当厚道，玩家可以玩上整整约20分钟的流程。这段试玩实际上就是去年E3初次公布本作时的实机影像中的内容。虽然与当初相比这段流程中间多了很多战斗，而且NPC由原来的妹子变成现在的“妹子+黑人”组合，但很多东西跟最初的版本是一模一样的，包括人物的对白、场景以及最后和狗型敌人战斗的部分。

相对微软展前发布会的那段演示相比，这段试玩并没有与天气以及场景破坏相关的要素出现，流程基本就是一路突过去而已。实话实说，这段流程并没有多少值得一提的地方，除了我方和敌人的外表之外，本作无论是战斗、武器还是其他的所有一切，都和前三代一模一样，甚至连手榴弹炸“兽穴”这个设定也被保留了下来。新出现的敌人虽然不再是兽人，但也只是换了皮而已，使用的武器也与当初的兽人一模一样，简单而言这段试玩虽然素质可以，但没什么惊喜。

在这段试玩中玩家会有机会使用新武器，就是那把在展前发布会演示中发射可以折射的圆锯武器，但由于拿到手的时候是在空旷的战场，结果这把来一发就要上一次子弹的武器并没有发挥多大的作用。在试玩的最后玩家会遇到试玩中惟一一个可以称之为“新敌人”的狗型敌人，这种敌人的飞扑颇具威胁，而且具备一定的远程攻击能力，笔者在与之周旋几回合后选择直接用霰弹枪近身狂射解决，效果相当不错。

杀出重围 人类分裂

[文:稀饭]

更进一步

其实从职业需求角度来讲，在E3上试玩《杀出重围 人类分裂》的DEMO是有点吃亏的选择，毕竟这款游戏8月就要发售了，而在场还有很多可能要到明年才能发售的游戏需要去试玩。但作为前作《人类革命》的忠实爱好者，稀饭我实在没法对近在眼前的DEMO视而不见，所以哪怕只是为了和我一样对这个系列有爱的读者，我也得亲身去玩一遍。

开篇先说结论，《人类分裂》如果光从传统玩法——也就是潜行的角度来说，其实进化并不大，但这倒不是Eidos蒙特利尔偷懒，而是游戏本身的潜行设计就已经比较完善了，再改进也只是添补优化的细节，搞个革命性进化这种伤筋动骨的设计可能反而还会让玩家感到不适应，所以《人类分裂》的潜行，个人是非常喜欢的，感觉比《人类革命》的整体潜入便利度和顺畅度还要再提升了一个层次。



而在实际游戏改进方面，我个人最惊讶的是游戏竟然加入了边缘攀爬系统，这种在《孤岛危机》当中开始出现，并且如今已经比较流行的攀爬系统其核心就是玩家的视角碰撞到平台边缘时，只要高度适合，角色就会自动攀爬上去，没想到连作为大半个潜行游戏的《人类分裂》也吸收了这个系统的特色，带来的好处就是场景高度设计比起《人类革命》要更自由一些，不再需要安排很多刻意的坡度来让主角亚当·詹森能够刚好跳上高台，对于环境解谜的运用手法上也有了一些变化。



继承过往

另外一个令人在意的则是游戏开始时有几个选择，其中一个是继承《人类革命》的存档，但是因为《人类革命》并没有推出次世代主机版，游戏中却有四个结局选项，所以到底是怎么个继承存档法令人有点在意。遗憾的是，我试玩的区域是微软展台而不是SE的展台，负责协助我试玩的工作人员无法回答我这方面的疑问。而从游戏当中看来，给我印象最大的地方是亚当继承了很多前作当中的义体改造，所以很有可能继承存档的其中一个特点就是会把玩家在前作当中的义体升级方式继承过来。

另外本次试玩当中展示的关卡很有可能就是游戏的初始关卡，因为在前往目的地的路上，亚当目前的指挥官会询问亚当想要使用哪种方式进行潜入，致命还是非致命，远程还是近距离，这个设定和前作当中亚当进行首个任务时的设定很类似，玩家的回答会决定亚当能够拿到什么样的初始装备。稀饭我个人还是选择了和前作一样的近距离非致命，拿到的也同样是电击枪，不过这把枪的射击距离比起前作稍微远了那么一点点，感觉要更好用一些，不再让人觉得还不如直接用近身击晕比较省事。

在进入游戏场景之后，我甚至还花时间研究了一下亚当的升级项目，令人疑惑的是感觉并没有增加太多新项目，但是联系到之前E3上看到的演示，我很肯定这是因为任务初期亚当还没开启关键的剧情，很快他就会发现自己身上的义体改装其实还有一些尚未激活的隐藏功能，并且在之后的任务当中会逐步解锁，从而让自己获得更多的潜行和御敌手段。

但也因为是这样，这个试玩关卡的整体体验其实和之前的作品差异不大，我非常顺利地靠着潜行和躲猫猫，搞定了大部分的敌人，然后进入了剧情中的“BOSS战”，但实际上也不过是让玩家对付几个突然出现的蒙面义体化恐怖分子。比较有意思的是，这次潜行当中，玩家还会遇到环境元素，在场景里不时会刮起沙尘暴，会让可视度急剧降低，但是对敌我双方都有效，所以我可以操纵着亚当趁着这些机会绕到敌人身后，用电击枪把他们一个个放翻，所以一场看似凶险的战斗其实结束得很快，简直就和当年前作第一个任务靠耍嘴炮就能搞定BOSS一样轻松，这也是我喜欢《杀出重围》的地方，你总有办法可以靠着兵不血刃搞定问题，也只有这种玩法，才会让你觉得自己不是在玩又一个突突突游戏。

Battlezone



今年E3索尼的发布会后紧跟着PS VR的试玩会，对于媒体来说的确是一大利好消息，问题是E3到场媒体各种多，所以虽然好是好，但要排上个试玩也得老半天，因此稀饭我在试玩场鏖战半天，最后玩上的就是这么一款《Battlezone》。当然，也有我值得庆幸的地方，起码这款作品玩起来还挺有意思。在《Battlezone》当中，玩家扮演的是一台有着未来感的坦克的驾驶员，通过VR头盔移动，你可以看到驾驶舱里面的情景，这也是目前VR设备的一个主要运用方式。而实际的操作，却是交给了手柄来进行，左摇杆负责坦克移动，右摇杆负责车身和炮台的方向。基本上来说，这就是一个3D《坦克大战》的VR版，玩家需要对付的敌人包括了敌方坦克、炮台和从天空上刷新出的飞行无人机。

总体来说，游戏的难度不是特别高，玩习惯了FPS的玩家应该是应付自如。坦克的两种攻击方式分别是火炮和机关枪，前者适合对付坦克和炮台，后者打无人机非常有效率。随着游戏推进，敌人的刷新频率和数量会进一步增加，但只要玩家保持移动，其实并不会受到太大的威胁。比较有趣的是，为了观察到在车顶上的无人机，玩家不但得把镜头调过去，也得把自己的头抬起来才能看得到无人机，临场感会比常规的射击游戏更强。



在试玩过程中，试玩人员也在向我介绍这款作品，虽然看起来游戏形式有点古典，但这也正是为了向本作的原型致敬，因为元祖的《Battlezone》作品可以追溯到1980年的街机游戏，而靠着当时的技术，这款作品已经做出了类似虚拟现实的操作体验，也是第一款用坦克战斗作为题材的作品。多年后这款作品还被复刻到了PC平台上，而如今VR技术终于开始成为现实，这款作品自然也带着完全升级的画面品质和游戏机制粉墨登场。

不过令人遗憾的是，PS VR对于戴眼镜用户不友好的特征在我试玩这款游戏的时候体现得很明显，头部转动时很容易会让镜片变得难以对准屏幕中央，产生的结果就是难以对焦，所以我其实是在画面显得有点模糊的情况下勉强打完了这款作品，而在等待排队期间我甚至还看到了有试玩者眼镜卡在了VR设备里的尴尬情况，而去年我在科隆展上试玩Oculus Rift的时候却没有碰到这种尴尬的情况，虽然可能只是个别事件，但我个人还是希望索尼在正式出货之前在这方面再多花点功夫，毕竟玩家群体里戴眼镜的人比例可是不低啊。

[文:稀饭]

辐射VR

本作采用的VR设备为HTC VIVE，左控制器负责瞄准以及切换武器，而右控制器则是查看哔哔小子上的信息，哔哔小子的菜单和原作是一样的。可供选择的武器有手枪和双管霰弹枪两把，可能是游戏版本非常初期的缘故，两把武器实际用起来感觉都是一样的，后坐力什么的根本没有，更别说什么上弹动作了。对了，差点忘了说了，这个版本里玩家是见不到双手的，手持武器的左手还好，笔者在查看右手时能看到的也只有一个漂浮在空中的哔哔小子而已。更诡异的事还在后头，根据在场工作人员的说法，由于设置上的问题，实际上玩家看到的哔哔小子是反着的（玩过的玩家可以自己想象一下哔哔小子大概的对应位置以及反过来后有多别扭）。

游戏开始时所在位置为流程一开始的红火箭加油站，玩家的左手边是忠实的小伙伴之一“狗肉”。移动方法和大部分HTC VIVE对应的VR游戏类似，就是把头转到自己所想去的方向后再按键“瞬移”，玩家并不能见到移动的过程。鉴于看不到双手以及“瞬移”的缘故，临场感并没有想象的高，甚至有种别扭的感觉。画面倒是很不错，基本保持了家用机版的水平，而且帧数也相当足够，不过同时也必须注意的是，演示用的是PC版本，想必对机能的要求也不低。总体来说，由于完成度低的缘故，《辐射4》VR版本的体验不算太好。

[文:三日月]

FarPoint

[文:三日月]

在笔者看来，今年展出并提供试玩的PS VR游戏中，《FarPoint》的完成度是最高的。游戏相当直观地给玩家展现了一个概念：VR主视角射击游戏就应该是这样玩的。在游戏的试玩中，除了PS VR的头戴显示器外，玩家还需要使用到其配套的枪型控制器。和现实中使用枪一样，在VR中玩家基本是“瞄哪打哪”，觉得不够精准的还可以配合游戏中枪械的瞄具来辅助瞄准。枪型控制器还附带摇杆负责移动，操作和一般FPS一样。游戏的画面并不算太好，毕竟故事背景是在一个荒芜的外星球上，也没多少好风景可供玩家观赏。玩家手中的突击步枪没有子弹限制，但连续射击一段时间后会过热。玩家可以在游戏的任何时间查看自己手上的枪，从图案到部件的细节部分都能看得一清二楚。中途玩家还能获得新武器霰弹枪，获得武器的方式是把控制器平放在自己的正前方。由于判定的原因，在这里笔者费了一点功夫才成功获得新武器。把武器放在自己背后就是切换武器。



游戏的流程相当简单，一路前进然后把路上的敌人都解决掉。敌人大多是虫型，声效配合子弹打到虫子身上的视觉效果使得战斗相当刺激。和一般FPS不同的是，本作是真正意义的“依靠自己瞄准”，因此战斗还是相当贴近真实的。最后玩家会遇到一头高达几层楼的巨型敌人，然而试玩也到此告一段落。

E3衣食住行之——住

[文：稀饭]

居有定所

圣加布埃尔希尔顿酒店，四年前这个名字对我来说还很陌生，而现在我已经能够闭上眼就够想象出这座建筑的大部分外观了，因为这是我们四年来的采访大本营。从所在位置来说，其实它离洛杉矶市中心不算太近，但好处是坐落在华人区中，附近餐馆不少，当然更重要的是离我们的老司机霍比特人的家足够近。不过今年或许就是我们跟这个熟悉的地方最后一次产生交集了，往后为了往来的效率着想，我们可能还是得在市中心附近选择旅店。虽然总共算起来也就在这里住了一个月，但想到往后无缘相见，还是有点伤感。

●大堂



►大堂还算是宽广整洁，但因为只是4星级，占地不算很夸张，所以大堂结构上总是有点伸展不开的感觉。

●前门



▲酒店的标志，虽然也是大名鼎鼎的希尔顿酒店系列，但其实这一家算是"兄弟姐妹"里收费比较廉价的。



□入住登记的柜台。

▼大堂一侧的电视上长期播放着体育比赛，关心NBA总决赛的三日月每天早上出发前都要来瞧一眼。



●房间



►今年的房间在结构上有点平淡无奇，我也是住习惯了，竟然都忘了给房间拍照，然而当想起来的时候，发现房间已经被我们糟蹋得不堪入目，最后还是匆匆照了张勉强还能看的当做留念。其实比起房间，更让我缅怀的还是加州那活力四射的阳光啊。



□入口处的户外喷泉。

无尽的战争，无尽的《COD》

《COD 无尽战争》采访实录

对于“《COD》系列”来说，今年将会是艰难的一年，在大量失血后，已经不复当年之勇的Infinity Ward却要在今年靠着一款并没有完全颠覆玩家预期的《无尽战争》，去挑战《BF1》和《泰坦天降2》的前后夹击。王者的宝座能否继续坐稳？Youtube上对于本作预告片铺天盖地的差评或许已经在一定程度上说明了问题。但是作为玩家，我们恐怕还不能够靠着这么一点外部因素来对本作下结论，只有在实际玩上之后，我们才能知道一款作品的真正素质。而在亲手尝试这款年货之前，我们也不妨来看看本作的采访，或许在了解到本作一些具体的细节后，我们对于这款作品，会产生不一样的观感。

Q&A



■在正式开始采访之前，我们还观看了一段游戏的实际演示，不过可惜的是内容和索尼展台上的演示没有太大分别。

Q1 请问《无尽战争》和《幽灵》之间是否存在着联系？

A 有的，两个游戏都是同一个制作组做的！（笑）我是说真的，很多《无尽战争》开发者都有从事过《COD 幽灵》的开发背景。不过就故事上来说，两部作品的确是没有任何联系的。

Q2 本作的游戏引擎是否有进行升级改造？

A 是的，我们对于游戏引擎进行了进一步的改造，例如以往我们会在战场上制作一个统一的AI系统，以控制不同的角色在同一时间作出特定的反应，来增强战场的代入感，而到了本作当中，很多角色AI系统都是相互独立的，这能够让他们的反应更为独立而真实。同时我们强化了动画系统，让子弹在射击到不同物体和角色部位时产生的反应变得更为真实，例如子弹射中了肩部，那么角色就会被拖动着向后挥舞自己的手臂，而如果射中了脚，角色就会因为站立不稳而跪倒。更酷的是我们有了声音传播模拟系统，根据玩家和NPC之间的位置，会自动调整声音的可辨识度，从而营造出和现实中一样的声音传播特征。

Q3 今年VR很火，《无尽战争》会不会也有VR元素？

A 很遗憾，我们目前并没有提供VR体验的计划。

Q4 本作当中宇宙飞船的战斗比例和枪战的战斗比例各占多少?

A 我们还在平衡当中，想要找到一个好的比例构成。大家在索尼展台上看到的封闭演示里出现的宇宙飞船战斗，其实是一个支线任务。这个任务是可选择的，玩家能够决定自己是要投身到更多战斗当中，驾驶飞船击败敌人并获取更进一步的情报，还是专注于主要任务。无论是主线还是支线，我们都会创造出激烈而有趣的战斗，令人简直放不下手柄，这是我们心目中《COD》作品的最首要目标。



Q5 演示中展现了玩家操纵的角色通过黑客手段骇入机器人士兵的场面，玩家是不是随时都可以这么做?

A 当你看到骇入的场面时，其实主角是先获取了一个黑客模组，这才让他拥有了骇入机器人的能力，我们之后的流程当中还会有一些非常酷的黑客能力运用，大家不妨期待一下。

Q6 既然有黑客模组，是不是意味着还有其他模组?

A 的确是有的，例如演示里你可以看到主角用手腕下方的电脑呼叫太空飞船，这就是一种功能，而除此之外还有许多类似的能力，不过目前来说我们还不准备进一步公开这些内容。

Q7 玩家可以在战役开始之前更改自己的装备配置吗?

A 系统设置可能会和《黑色行动》不太一样，但你可以在不同的装备配置之间进行替换。

Q8 在游戏当中的战舰画面里，我们发现玩家竟然可以选择自己需要前往执行任务的星球，那是否意味着本作会是一个开放世界的游戏?

A 并不是的，我们创造的是一个界面上的世界构图，玩家是以这些点作为行动选择，而这个界面会随着玩家推进剧情而发生变化，代表着局势改变。而你扮演的是一个指挥官，有大量的士兵在你手上等待着你去指挥。同时你也可以前往飞船的军械库，这里有着大量穿着外骨骼装甲的士兵和机器载具，我们实际上去了美军的军械库来进行考察，好掌握现场的氛围，并将其还原到了游戏当中。

Q9 那是不是意味着我不需要自己亲身去完成所有支线任务，而是可以派遣部队去帮我完成?

A 在游戏中是不可以的，你的确是扮演指挥官，但是你是那种身先士卒的类型，所以一直都会伴随着你的部队一起战斗。你扮演的雷耶斯指挥官是从一个普通士兵一路晋升到指挥官的位置，所以他很清楚整个战斗流程当中需要进行的一切内容，因此他总是认为自己需要留在第一线，和部队们呆在一起，甚至扮演着他们的守护者。



Q10 既然玩家扮演一艘大型宇宙舰艇的指挥官，那么是不是意味着我们有机会进行宇宙舰艇之间的战斗?

A 就目前来说，玩家能够进行的宇宙战斗还是通过宇宙飞船来进行，我们想要保证战斗还是集中于小规模的冲突当中，宇宙舰艇战斗目前并没有计划出现在游戏当中。

Q11 游戏中玩家既然有机会驾驶飞船到外太空战斗，是不是意味着我们能够看到更多在不同星球上的战斗?

A 是的，整个游戏当中的故事讲述的仍然是人类为了资源而产生冲突的故事，事实上整个人类史基本上就是一部围绕资源争夺而展开的战斗史，而在太空时代第一个进行外太空矿物挖掘的人肯定会成为亿万富翁，所以对于资源的争夺自然会引发新的战斗。



Q12 从演示上来看本作的UI似乎有点简陋，是不是在正式游戏当中还会进行改善。

A 绝对是的，我们其实还在对UI进行制作当中，所以现在的版本有点挫是因为并不是最终版本，大家请放心（笑）。我们的确想要UI界面足够干净、简洁而直观，但是有的数据——例如子弹残余量还是必须要显示出来的，因此我们还在尝试设计出一个符合自己订立标准的UI界面。

Q13 对于Youtube上本作的预告片劣评如潮，你们有什么感觉?

A 我们觉得那只是因为大家都对这个系列保持着激情，而且我们比起差评，更看重的是大家其实还是在乎着这个系列，才会给出这么强烈的反应。而我们最好的回应自然是尽我们所能地去做好这款作品，用品质来去消除玩家们的疑虑。

Q14 如果让你们用一句话去安抚玩家们的情绪，你会说什么?

A 来玩我们的游戏吧，玩过之后你自有定论!

Q15 除了演示中的钩索和蜘蛛手雷，本作当中还会有其他高科技武器吗?

A 多了去了，我们一开始就决定这应该是一个武器会比过往《COD》都要多的作品，所以我们还专门列了一个科幻武器的列表来一个个尝试，如果你们读过《GameInformer》的访谈可能会记得，现在我就没法一个个说出来，毕竟太多了。我们有很多专家来设计各种不同的枪械，例如使用原子能的枪械应该是怎么样呈现的，他们会给出一个合理的方案。



《COD 现代战争 重制版》相关信息



除了《无尽战争》之外，这一次采访当中我们也问到了一些关于《现代战争 重制版》的问题，相信期待着这个高清重制版的玩家应该都会相当关注，所以这里特地汇总起来，整理成单独的数据给大家看一看。

1.《COD 现代战争 重制版》是完全重制，制作组基本上是把整个游戏从零开始构筑了一遍，所以虽然整个游戏的内容并没有发生变化，但其整体的图像素质可以说是突飞猛进。

2. 为了保持原汁原味，《COD 现代战争 重制版》没有增添任何新的游戏内容，我们能够体验到的还是当年那个令我们沉醉其中的精彩游戏。

3. 本作目前没有任何单独销售的计划，还是会和《无尽战争》捆绑销售。

4.《现代战争2》和《现代战争3》的重制版会不会推出还尚无定论，目前他们还在专注于和Raven一起打造《现代战争 重制版》，一切都要等完成这一作之后再说。



探寻往日《往日不再》采访实录

本次 E3，我们得到了 Play Station 中国的盛情邀请，得以观看了《往日不再》的内部演示，除了再一次见证了这款作品不俗的素质，还得以看到制作人们亲身操作，并了解到游戏的一些在发布会上为了保证演出流畅性而没有被展现的内容。在随后的采访当中，我们还得以进一步询问制作人们关于游戏的更多细节，下面，就让我们来看看他们的回答吧。

《往日不再》Q&A

Q1 从游戏中的演示结局看来，似乎最后主角并没有逃出丧尸的围困？那么一路上我们不断射杀他们的目的是什么？

A 实际上，是有方法可以从这个困境中逃脱的，当然我们这里暂时还不会演示出来。而射杀和阻挡丧尸的原因其实很简单，是因为游戏当中丧尸的移动速度是比主角要快的，所以如果主角直接走到空旷的外部空间，他就会被尸潮淹没。所以我们设计了一些非常酷的环境元素，让玩家可以采取一些策略来保持自己和丧尸之间的距离，这也是游戏当中的乐趣之一。

Q2 我们发现有的时候操纵者可以通过提示来按下□键来触发环境互动（例如拉下闸门），但有的时候似乎并没有出现提示，是因为本来可以自动触发，还是负责操纵的演示者动作太快让我们根本看不到？

A （演示者）恐怕这是我的问题，这段Demo我演示了得有好几遍了，有时候按快了提示还没出来就先触发了（笑）我们实际上是希望环境当中的提示元素不至于影响游戏的观感却又能够被玩家注意到，而且能够想象出大概采用互动会有什么样结果。

Q3 小地图上显示出了几个图标，其中一个似乎是燃料，那应该意味着本作需要给摩托车寻找燃料是吧？那么红色和蓝色的图标又代表着什么？

A 红色的是引擎维修场，玩家驾驶的摩托车会在各种情况下受到伤害，有时候会需要进行维修。蓝色的则是目的地标记，你可以标选自己想要前往的地方，标记之后就可以看到自己距离目的地还有多远的距离。

Q4 在演示开始我们看到主角在驾驶着摩托车，那是否意味着游戏中我们用摩托车冲撞和碾压丧尸？

A 是的，摩托车在游戏中扮演着很重要的角色，玩家用其来在地图上移动，或是逃脱敌人的追击。同时你也可以在车上的存储袋里装满弹药，从而保证自己拥有充足的火力，也可以直接骑着它横冲直撞。而且你们可以看出来，主角曾经是个飞车党，但是他过往所驾驶的那种车无法应付复杂的路况，所以他为了适应现在的生活方式，对自己的摩托车进行了大幅度的修改。

编注：后一段回答可能暗示着本作当中有摩托车的改装系统，类似于去年推出的《疯狂麦克斯》。



Q5 那既然可以用摩托车冲撞敌人，是不是意味着游戏当中会有驾驶战斗的部分，例如一边高速开动摩托车一边和敌人互相射击？

A 我们还没有准备公布这方面的内容，但我们可以肯定地说，这款游戏的确会提供很多不同的战斗选择，你可以走潜行路线，也可以一路猛突，这是款开放世界游戏，所以我们会尽量给予玩家更多在选择上的自由。

Q6 本作的故事看起来很庞大，预告片中提到了主角曾经所在的飞车党，也提到了他曾经的女友，这到底

是他的回忆，还是和游戏中的故事处于同一时间段？

A 故事中的时间是在全球发生的危机消灭了大部分人口的两年后，很多人类被变成了类似丧尸的生物，但是他们并没有死去，实际上还是会本能地寻找水和食物。讽刺的是，其实他们想要做的和主角并没有分别，也只是挣扎求存。而在这场灾难当中，主角失去了自己生活的方向，随着故事不断发展，你们会感受到我们对于本作故事质量的追求和成果。所有的冲突本质上都是人类的情感挣扎，关于爱情、失落和兄弟情谊等等，我们会竭尽全力，令这个故事变得独一无二。



Q7 本作当中对于丧尸的群体效果做得非常棒，他们奔涌而来的时候让人感觉就像是汹涌的水流，那么他们是可以追踪玩家到任何的地方吗？

A 是的，因为加入了攀爬的能力，这些丧尸的追踪能力很强。他们并不是真的毫无意识，但只残余了一点点的智能，所以我们并不把他们叫做丧尸，而是叫“惊惧者”，而他们其实并不知道要如何去攀爬，只是遵循着本能一个叠一个地往上涌，最后却产生了攀爬的效果。而且他们仅有的那点智能会让他们拥有一定的适应能力，像是撞上一个建筑之后，如果那里有一个窗户，他们最终会发现那里就是突破口，然后像是水碰上有缺口的障碍物，就从缺口当中一拥而入。所以当他们只有一小撮的时候，其实并不可怕，但如果他们变成了丧尸潮，那就非常吓人了。这就是为什么玩家需要随时眼观六路，利用好环境来与他们进行周旋，不然随时就会被“淹没”。

Q8 如果游戏当中玩家没有选对路，跑进了死胡同，是不是就会直接挂了，然后整场追逐得重头来过？

A 的确是这样的，但我们也会调整好难度之间的平衡，不会让玩家们不停地死。而且在尝试的过程当中玩家们肯定也会开始熟悉环境，从而表现得越来越棒。在实际游戏当中，怎么去执行这个任务其实是有很多选择的，我们选了演示中的方式是为了展示游戏的特点，但实际上最理想的情况下游戏进行起来可比演示中要轻松多了。就这一次展示来说，我们只是想要让大家看看最糟糕的情况下游戏是会怎么样进行而已。

Q9 回到演示看到的情况当中，换成是我在现场，肯定就不顾一切骑上摩托车就跑，实际上我可以这么做吗？

A 绝对是可以的，但前提是建立在你能这么做上面，因为惊惧者的速度是比玩家要快的，所以你不能直接闷头跑，而是需要通过环境来阻挡他们，并最后达到自己的目的地。而你的想法也没错，摩托车的速度是绝对比惊惧者要快的。



Q10 演示中主角碰到的情况是他自己已经预料到的吗？

A 绝对是的，锯木厂是曾经用于大量掩埋尸体的地方，你可以看到场景当中还有很多放置着尸体的袋子，但是之后因为某些原因，这里变成了一个危险的地方，但是因为之前的安排，这里掩埋的尸体变成了大量的腐肉，所以才让大量的惊惧者聚集在了这片地方。但主角是个赏金猎人，他需要抓住躲进这里的目标“二狗”，而他认为自己可以很好地搞定这件事情，所以尽管他也不想进这种鬼地方，他最后还是进去了，然后接下来发生的事情大家都知道了。

Q11 我们在演示当中看到了狼，是不是意味着本作当中还会有其他动物登场？

A 我们目前还不能透露太多，但这个演示会给予玩家一些认识游戏中世界的线索，狼是其中之一，同时在剧情中前段遇到那个像是小孩一样的惊惧者，其实也是一种独特的存在，这一点大家可以在往后我们透露的更多情报当中了解到。

Q12 游戏中的同屏惊惧者数量会有多少？

A 我们还真没数过，也不是说有个同屏惊惧者数量目标要达成之类的，所以我们只是尽自己所能去让出现的惊惧者变得更多一些，来让游戏当中的表现效果变得更好。当然大家也可以看到，同屏肯定超过100个了。



Q13 本作当中似乎还有制作系统？

A 其实这次演示是游戏当中比较后期的部分，期间主角掌握了不少东西，大家还可以看到主角自己制作了一个燃烧瓶（编注：E3展台和内部采访独有的内容，发布会上的演示并没有展现，当然后来这个版本也已经在网络上公开了），也用了触发式的黏着炸弹来让圆木翻滚着阻挡道路（同样在发布会上没有演示），这些都是制作系统创造的物品，我们甚至还想出了一些例如用安全气囊改造出的弹射装置之类的物品，大家以后会在游戏当中体验到。

Q14 为什么把惊惧者设定成能够快速奔跑？

A 很大程度上是为了游戏体验，如果我们把他们设计得很迟钝，整个游戏的玩法就不一样了。而且他们在设定上是还活着的，还有着一些生前的记忆，所以他们还记得怎么去跑，饥饿也让他们变得更具攻击性。

Q15 除了丧尸本作还有其他怪物出现么？

A 我们还没打算公布相关的内容，但是从下个月开始我们会不断地放出一些新的消息，所以大家可以不妨期待一下。





Q16 这一段演示的末尾看来，似乎这就是游戏的结束？那么这一段内容其实只是为了展示而设计，还是真的会放在游戏里面？

A 这问题得分开回答，首先，最终展现的镜头其实是为了这次展示而特地拉远的，到了游戏当中，其实玩家还得想办法怎么继续活下去。然后，这的确就是游戏当中的一段剧情，并不是为了E3展示而设。

Q17 游戏中的丧尸看起来似乎很脆弱？玩家似乎用不着射击他们的头部，一通扫射就可以杀死好几个丧尸。

A 这也是因为设定上的问题，这些惊惧者其实真的就是活着的人，所以他们的弱点和人是一样的，关键的器官受到严重的伤害就会让他们死去。当然，在演示当中我们的确也调整了一下杀死他们的难度，为了保证演示顺畅，而在实际游戏开发当中，我们还在平衡杀死他们的难易度。很多时候你会看到他们已经离主角非常近了，那时候其实我们都在心里祈祷，天哪，别挂了，不然那就有点尴尬了！

Q18 游戏中的天气情况似乎会发生变化？

A 没错，而且这种变化是实时的。在我们参考的场景——也就是我们工作室所在的地方，气候变化非常极端，前一分钟户外气温还是100摄氏度，下一分钟就下起雪来，简直是疯了。而这些情况都会影响到游戏当中的世界，尤其是天气变冷的时候，惊惧者就变得更为可怕。因此游戏中的世界是危机四伏的，玩家进行游戏的时候必须随时保持小心谨慎。

Q19 我们可以通过摧毁建筑来阻挡丧尸的步伐吗？

A 是的，而且那只是游戏演示中的很小一部分，我们会给予玩家很多的手段去影响环境，从而产生各种不同的阻挡效果，这一点也在会日后进行更多信息的公布。

文 三日月 & 稀饭 美编 NINA

震撼洛杉矶
——三日月眼中的E3之旅

E3游记趣味特稿 美式游戏人

我们几乎每年都会到美国去见证E3的精彩，但是有一个问题是我们从来都没深入了解过的，那就是在美国本土作为一个玩家生活到底是一种什么样的感受。今年我们特意采访另外我们多年的亲密战友霍比特人和同样生活在美国的读者Payton，让他们来跟大家说一说，在这片目前电子游戏业的心脏地带作为玩家生活，是一种什么样的感受。

E3老司机——霍比特人

Q1. 请跟UCG的读者们打个招呼，并介绍一下你自己吧。

霍特比人（下文以霍简称）：大家好，我是霍比特人，从2001年开始成为UCG忠实读者，出国之前是脑残粉，UCG每一期都不落下，包括所有特刊杂志，《掌机王》、《游戏·人》和《模魂志》等等。现在居住在洛杉矶，今年已经是连续第五年参加E3了，非常高兴能够和《游戏机实用技术》还有VGtime的编辑们并肩作战。这次E3和五十岚孝司（前《恶魔城》制作人），小岛秀夫，Marcin Iwiński（CDPR的CEO）合影并且签名留念，还进入了VIP媒体才能进入的试玩区玩了很多E3现场玩不到的游戏，比如《最后的



▶在E3现场，霍比特人嗅觉灵敏，竟然是第一个发现CDPR会议室是可以进去混吃混喝顺带等打牌的，果然本土作战就是不一样。（稀饭）

6月10日洛杉矶凌晨的一场5.1地震，为这场震撼揭开了序幕。我和三日月在微信群里听到了远在美国的霍比特人传来的报平安消息，都以为这只持续了约10秒的地震只是一场小小的意外。此后霍比特人再无传来地震的消息，而几个小时后，我们登上了前往美国的飞机，通讯中断，陷入了长达十多个小时与外界消息中断的长途飞行当中。

而当我们降落在洛杉矶机场时，高空当中看下去，却发现地面已经是满目苍夷。几条可怕的裂缝在洛杉矶的大地上形成了触目惊心的伤疤。飞机在勉强还算是完整的跑道上降落，但是已经没有候机楼让我们去进行安检，只有废墟旁设立了一排简陋的临时入境检查站。

我们拖着自己的行李，在坍塌的高架桥下方穿过，来到了已经让我们几乎忍不住外观的机场停车场，却意外地见到了已经久候多时的霍比特人。我们坐上了他开来的越野车，沿着已经认不出外观的高速公路，朝着洛杉矶市区驶去。路上都是一片愁云惨淡的景象，在几个弯道处我们甚至得一起把车推过已经变成了一片瓦砾的路面。

电话通讯已经中断，网络服务毫无踪影，只有电台信号还能断断续续地接收到。靠着广播当中不时响起的新闻报道，和霍比特人口述的消息，我们才渐渐搞清楚了那十多个小时的飞行当中发生了什么事。

地震并没有结束，而是越演越烈，震动强度持续上升，沿着圣安德烈斯断层蔓延，给了大半个加州重重的一击。此刻余震还不时在发生，而且并不确定是否会有后续地震。然而我们必须要去市中心，我们必须要去看一眼我们原本的目的地！

消防车、警车和国民警卫队的吉普不时从我们的车旁呼啸而过，爆炸声时有响起，但更令人颤抖不已的还是那断断续续的枪声。地震破坏的不只是城市的结构，还有社会的稳定。但我们总算是有惊无险地来到了这里，除了中途被流弹打碎了一面后视镜，并没有任何损失。

在我们面前的，就是洛杉矶的中心——至少曾经是，也是我们心目中的圣地——洛杉矶会展中心。而如今，这里是一片似曾相识的废墟，展览馆的南厅已经坍塌一空，只有还半挺着的《COD 无尽战争》海报宣示着它曾经的存在。西厅更为坚挺，只塌掉了一半，露出了内部原本已经装修完毕的微软、索尼和任天堂展台。至于连接两个大厅之间的通道，已经完全消失在了地面上。

一届游戏盛会，在还没开始之前就迎来了结束。遭受如此重创，我们深爱的游戏业会受到多么严重的影响？还有多少新作可以如期发售？我们所熟悉的游戏业界又是否会被毁于一旦？

看着眼前的废墟，我此刻思绪万千，然而一阵突如其来的震动，让我感觉自己仿佛浮到了半空。是余震吗！？

"现在我们正经历气流，请乘客们系好你们的安全带，并坐在你们的位置上。"

一阵熟悉的广播把我拉出了梦乡，一时间我感到仿如隔世。并没有什么美国大地震，也并没有什么E3展毁于一旦。我还在飞机上，离美国的土地还有6小时的行程，我从这个梦境当中得到的惟一启示是：在上飞机之前听到加州有地震后，就不要在飞机上作死看什么《加州大地震》，这不就害得自己做恶梦了！

当然，此刻我还没不能接触到外界的消息，谁能说得清现实当中到底发生了什么事，只有这篇文字能够被你们所看到之后，或许才能证明我的梦境纯粹都是妄想。不过就算没有物理上的震动，我却很肯定在我下机之后不久，加州肯定会经历一场"地震"，震源并不是来自于地心，而是我们所熟悉的洛杉矶会展中心，带来震动的也不是地块移动，而是无数游戏新作和硬件所带来的惊喜和震撼。

而我们将会亲身投入到震源当中，把自己的感受，都充分地传达给你们！

《奥丁领域》白金之旅（伪）启程！

虽然以上内容只是稀饭的噩梦，实际上大约80%的内容都是假的（除了加州的确地震了），但"震撼"依然是有的。接下来就由我——第一次出国的三日月来带领各位读者和我们一起踏上这段震撼的《奥丁领域 里普特拉希尔》白金之……不，洛杉矶E3之旅吧。

今年E3由于有VG Time方面的帮忙，此次UCG报道团只有我三日月和稀饭两人。其中稀饭是老司机（你们都懂的），而我别说是去E3，出国也是第一次（护照倒是几年前就办好了）。不过可能是因为我比较粗神经的原因，我倒是没怎么感到紧张。由于此行采取的从香港直飞美国的缘故，旅途没有多少颠簸。和去年一样，我们这次采取的也是直接从蛇口搭船然后到达香港机场。吸取了去年在机场枯等4个多小时才登机的教训，这次稀饭



▲在蛇口港出发的时候，阳光那叫一个灿烂。然而出乎我们意料的是，在美国的前几天天气都比较阴沉。

守护者》，最后还误打误撞的到了昆特牌酒馆里，喝了波兰啤酒，和制作小组聊天，打了两局《昆特牌》，作为一个玩家来说，这的确是极其幸运的一次E3之旅。

Q2. 你是一个偏向于什么口味的玩家？

霍：我比较偏向于RPG和爽快的动作游戏，可能因为从99年开始玩家用机，那个时代PS平台的RPG百花齐放，喜欢的系列有《精灵宝可梦》、《最终幻想》、《塞尔达传说》、《潜龙谍影》、《恶魔城》、《勇者斗恶龙》和《超级机器人大战》，还有《猎天使魔女》这一类白金风格的游戏。最近深陷"《魂》系列"不可自拔，《血源诅咒》和《黑魂3》已经全部白金，去年在《巫师3》上也花了200多小时，最近在慢慢玩DLC《血与酒》。爽快的游戏我也比较喜欢，比如《极限竞速》和《瑞奇与叮当》（这个系列从一代玩到最新作已经有14年历史了），表面上是任饭，实际上一直在为索尼信仰充值，Xbox游戏也玩了不少，基本没有阵营倾向，喜欢哪个游戏就玩哪个。



▲遇到小岛秀夫，先吸一口！（霍比特人）嗯！（三日月）

Q3：在美国，像你这样的玩家，游戏生活方面会有什么便利之处，又会遇到什么样的麻烦？

霍：便利方面是买正版真心便宜，美版游戏大部分都是统一价格，不像日版游戏价格不一样，而且三个购买游戏的地方Amazon，Bestbuy，Gamestop，其中前两个有会员，新游戏全部优惠20%，5%的店内现金返还，Bestbuy还经常有年底大作10美元的预约游戏奖励返点。所以就拿去年《光环5 守护者》来说，我是提前两天预订的，所有优惠加起来35美元就买到了游戏，由于是排队前10名，还拿到了30页的硬皮原画集，实在是爽。

还有就是Bestbuy的积分不仅是游戏，2个月前帮朋友买了个iWatch，用积分换了个《神海4》，结果就出现了3.99美元买下《神海4》的超低价！

不仅打折，限量版也很爽，大部分限量版都会有预约，其实所谓预约，除了Gamestop要放5美元押金，其他两家都可以不用押金，预约后后悔了也可以在发货前随时取消。游戏也会随着时间而价格下调，除了任天堂的游戏，大部分都会在发售三个月后，热度过了就从59.99美元一张变成39.99美元一张，比如

老司机把集合时间推迟了整整一个小时，结果就是由于我们是下午4点飞机，然后……我们就在机场枯等了数个小时。值得一提的是，在枯等时我们获知了加州地震的新闻，个人觉得可比去年的MERS可怕多了（加州地震都阻止不了我们去E3，这就是一个专业媒体人的职业素养！）。

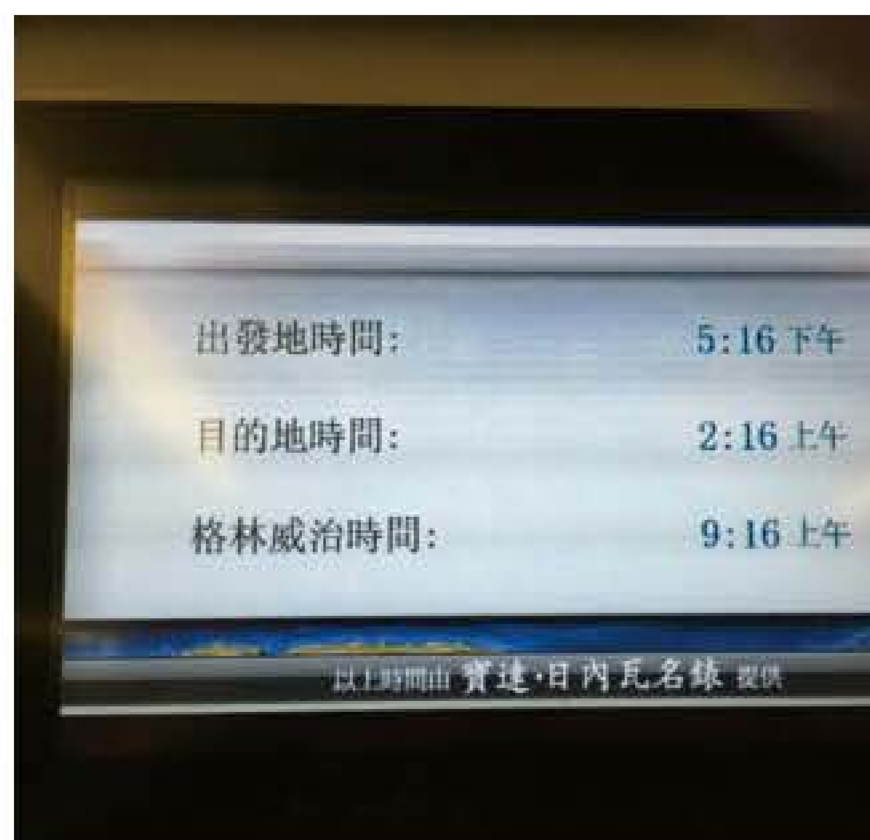
在开始写游记之前，稀饭曾跟我说过“不如试着换个角度”，因此我就把游记的标题写成了现在这样……实际上，事实证明了我在E3之旅前紧急买了一张《奥丁领域》PSV版的决定是无比正确的，这让我在后来枯燥的各种排队和等待中有了一个不错的消遣。我甚至有想过把游记写成“《奥丁领域》白金攻略 长途旅游版”，不过在仔细考虑后还是放弃了这个念头（远处传来了稀饭渗人的视线）。

飞机之旅并没有什么值得一提的地方，由于是直飞的缘故，中途少了很多转机的麻烦，当然也意味着我要坐在飞机的座位上一动不动长达16个小时。有坐过经济舱长途旅行的读者



们肯定理解这到底是一个如何煎熬的过程。如果说这段煎熬的过程有什么值得一提的话，那就是我把《奥丁领域》中格温德林的章节打通和看了整整4部电影……

顺便一提我在飞机上几乎一点也没睡，无论是去美国还是回程途中都没有。倒不是因为我不累，而是因为飞机这环境实在是让我难以入睡，倒是坐在我旁边的稀饭睡得那叫一个香，不禁让我感叹老司机是如此的从容不迫。



▲由于天气的原因，我们的飞机还延误了一个多小时。

▼这个小小的USB接口延续了我那台PSV的寿命，使我能熬过这长达16小时的煎熬。



轻装上阵

这样一说可能会有读者不相信，实际上我是一个很少用电子产品的人。除了手机和笔电这种“出差基本装备”外，我几乎没什么电子产品，什么IPad、Kindle等我基本不太会用，因此我这次的行李也相当简单：手机、笔电、充电器、更换的衣物、PSV、电子产品对应的充电器和各种杂七杂八的资料文件，除此之外还有一个视频部同事交给我的相机，一个小小的行李箱加上一个挎包，再背上一个相机，轻装上阵的我和背着大包小包的稀饭形成了鲜明的对比。

年货“《COD》系列”就是最好的例子。二手游戏价格也很便宜，而且质量都不差，光盘几乎没有划痕和污渍。如果玩够了不要了，这些游戏还可以卖掉，大部分都是明码标价的，在网站可以查到这些游戏能够以多少钱被回收。

而最爽的应该是年底黑色星期五打折，很多大作到了年底，本来价格就下降了，比如《巫师3》去年5月发售，到了11月官方售价降到了39.99美元，到了黑色星期五再打折，就变成了19.99美元。还有5.99的白菜价，比如《刺客信条 大革命》，在大部分美国超市，买两个白菜也就要5美元左右，所以还真的是白菜价。

不方便的地方就是很多日版先行推出的游戏和中文版游戏——比如《勇者斗恶龙7》，日版早就发售，美版却要等上一两年。有些游戏我还是喜欢玩中文版，毕竟是母语，但是下载电子版体积太大，实体又不是经常有人带过来，后来等不及了，就只能玩美版，比如《巫师3》就是一个例子。



▲今年和去年E3的收获，那台有五仁叔签名的PS4还是现买了就当场拿去索尼展督现场找他签名的！（霍比特人）当时在现场的我仿佛看到了信仰充值成功时散发出的光芒。（稀饭）

Q4：你还记得在国内时的玩家生活吗？和在美国比起来，最大的分别是在哪里？

霍：记得，最大的区别就是那时候买不起正版。记得小时候看到游戏店摆的《精灵宝可梦》限定版GBA流口水流了半年，省吃俭用才买到。还有就是那个时候限量版游戏太难买到，也买不起。到了美国这边因为开始工作了，而且买游戏途径多，就再也感受不到小时候的那种期盼某款游戏的心情了，只能说是有得有失吧。



◀现在有钱了，今年带了个后来买的《潜龙谍影3 食蛇者》游戏去E3，成功要到小岛秀夫签名！（霍比特人）然而为此在索尼试玩区前守了半天，太拼了！（三日月）

等等，这地方我来过！



经过了长达16小时的飞行之旅后，我们终于抵达了大洋彼岸的洛杉矶。和去年伽蓝一行人行李遭到粗暴对待不同，这次我和稀饭的行李都平安地抵达了洛杉矶。倒是在入境时稀饭遇到了个硬骨头，相关工作人员硬是要他把入境物品清单给重填了一遍。至于我则遇到了一名中国文化爱好者，在过境时跟我聊了几分钟关于我中文名的正确读法以及“为什么中国人的姓摆在前面（外国人习惯把姓摆在名字的后面）”这种严肃却又有趣（不）的文化问题。

我们从登记大厅出来后，眼前的景色不禁让三日月有种莫名的既视感，这不是《GTA Online》里玩家角色下飞机然后被迪玛接走的地方吗。是的，作为第一次来到洛杉矶的人，我对洛杉矶的第一印象竟然是：等等，这地方我来过！之后从机场上高速的这段时间内，我不断看到各种《GTA V》见过的景色，当然这景色我也没看多久，因为毕竟没睡差不多24小时，疲惫不堪的我很快就沉睡过去。

这次担任我们向导的依然是我们的老朋友——霍比特人，这位已经担任我们UCG五年E3向导的老朋友想必各位读者也不会陌生了。而到达洛杉矶后我们做的第一件事便是驱车直接前往酒店。酒店依旧是那一间——位于华人区的希尔顿酒店。由于到达酒店后天色已晚，因此在酒店房间放下行李后，我们一行人很快就出发去找吃的，此时的时间已经是晚上八点多。

吸取了去年的教训，此行之前稀饭特意提醒过我由于洛杉矶的昼夜温差很大，因此要带一些长袖衣服用来晚上御寒用，然后想法是美好的，现实是残酷的。当来到美国时稀饭才发现，整个UCG报道团包括VG Time的小伙伴，没带长袖衣服的只有稀饭一人……幸好霍比特人也是老司机，他特意准备了一些长袖衣服以防不备之需，事实证明他的做法是正确的。





▲身处美国的华人区真有种自己根本没出国的错觉，当然，前提是你得忽略掉那些蹩脚的翻译。

Q5：前往美国生活，是否对你的游戏口味和其他爱好产生了影响？

霍：游戏方面对我影响不大，倒是安利了一些朋友同学同事转投家用机，最直接的方法就是把游戏借给他们，然后怂恿他们去买游戏机，感觉自己都快变成索尼和任天堂的销售人员了。其他爱好方面，更喜欢户外运动了，因为洛杉矶可以玩的比较多，爬山，冲浪，滑雪都很喜欢，而且多去一些景点走走，会经常发现一些新的好玩的或者浪漫的地方，增加了约妹子的地点，提升好感度效果拔群，还能顺便在《精灵宝可梦GO》里面多抓一些宝可梦。（编注：最后一个才是重点吧！）

还有就是由于限定版有打折不是很贵也容易买，这几年买了不少限定版，有时候感觉还蛮败家的。

Q6：在你眼中美国玩家和中国玩家之间的最大差别在哪里？

霍：主要是游戏类型，美国玩家还是偏爱射击游戏、赛车游戏和运动类游戏，但是也不像印象中那样车枪球，很多人对《塞尔达》和《宝可梦》两个系列也是非常喜欢。而且他们几乎没有阵营概念。中国玩家分类比较明显。有爱日系的，有爱美系的，还有核心向的。



▲日美游戏不分家，和小岛合照完也得和CDPR的Marcin同志照一张。（霍比特人）然而惭愧的是我们几个人都没法正确地读出他的姓氏Iwiński……（稀饭）

另外最大区别还是版权意识吧，很多老美不知道盗版是什么，游戏对他们来说就是大概那个价格，约等于3张电影票或者5顿饭的价格，因为从出生起这思维已经根深蒂固了，所以他们也不会去想什么免费玩游戏之类事情，这或许也是为什么免费移动端游戏在欧美地区反而不如国内红火的原因。

Q7：跟我们说说你平常的游戏生活都是怎么样的吧？

霍：平时基本休息时间有一半都在打游戏，也有在游戏淡季，半年只玩一个游戏的时候。除了玩游戏，关注游戏新闻，等待游戏发售，买游戏，看游戏杂志，也是一个非常快乐的事情。尤其是排队买首发，还有就是限量版寄到家或者去店里取，都特别兴奋。

Q8：最后，对于即将来到美国生活的玩家，

我就认识麦迪文

由于到达美国刚好是当地时间周五晚的缘故，在来到名为“Applebee”的餐馆后我们才发现需要稍等片刻才能进去用餐。我们也趁这段时间逛了一下洛杉矶夜晚的街头，并探索了一下美国的漫画店。虽然之前看的美漫不少，但实体开始第一次见。和我们国人熟悉的日本漫画不同，美国漫画更加薄（就像日本C××的同人小薄本一样）而且是全彩。价格也是相当厚道，一般5美元左右就能买到一本。漫画的题材也是包罗万象，从国人最熟悉的DC和漫威两大家的以超级英雄为题材的各种漫画（例如最新讲述美队黑化的《美国队长V1》和最新的《内战》），到一些略显低龄化的（举个不太适当的例子：Adventure Time）再到一些比较成人题材的漫画应有尽有。值得一提的是，我还在漫画店里找到不少英文化的日本漫画，题材从国内比较主流的《海贼王》到比较合我胃口的各种百合漫画（话说这个店的百合漫画特别多，我只能感叹这老板是会玩的）应有尽有。稀饭还看中了一本2015年出版的漫威英雄百科全书，都与厚度和重量比较夸张，为避免增加行李重量只能作罢（然而最后他还是买了）。

和我想象中的有点不同，来到美国吃完饭后我们一行人做的第一件事不是回酒店躺下睡觉，而是去看《魔兽》电影。在吃完饭后，我们一行人来到了位于饭店旁边的电影院观看了《魔兽》。不知道是否因为我们身处华人区的原因，观看电影的观众中有不少华人。《魔兽》电影在国内的热度想必各位读者也是有所体会的，理所当然的，美国版的《魔兽》没有中文字幕（废话），但也没有英文字幕。这可苦了我这个只玩过《魔兽世界》和《炉石传说》的伪暴雪粉，虽然自认英语水平过关，看个英文电影是毫无压力，然而电影中的人名以及人际关系还是看得我一头雾水。通篇电影看下来我就认识麦迪文和古尔丹，幸好之后被暴雪老司机稀饭科普了一下，要不然就真的白看了（躺）。

除你武器!

和往年一样，洛杉矶的第二天依然跟E3没什么关系，而是在洛杉矶玩了个痛快……不，其实我们就去了环球影城而已。去年UCG报道团并没有去环球影城而是选择去了华纳影城。考虑到这次报道团的组成人员中大部分都是第一次来到洛杉矶，今年稀饭和霍比特人这两个老司机决定再去一次环球影城，毕竟最近环球影城和两年前相比多了不少游乐项目，其中就有一个庞大的以哈利波特电影为主题的新区域。

在这里我又要跟各位读者坦白了，其实我对主题公园什么的没什么兴趣，毕竟排队什么实在太累了（各位如果有去过类似的主题公园的话想必也是感同身受）。不过我们的向导霍比特人也看穿了我的心思，特意为我们准备了不需要排队的“一日限定VIP”门票，虽然价格相比普通门票贵了不少，但考虑到我们只能在这里呆一个白天的时间，省去排队的时间后就能玩到更多的游乐项目。因此为了值回票价，从进入环球影城开始我们就开始了往各个项目那里赶路。



环球影业出品了众多著名影视作品，《侏罗纪公园》、《辛普森一家》、《速度与激情》、《绝望的主妇》、《哈利波特》等影视作品皆是出自环球之手。作为所有凡是到过环球影城的游客都必须要去的项目之一，游客们可以通过搭乘观光车来了解环球的历史以及拍摄的幕后花絮，且全程讲解由著名电视主持人吉米·法伦负责。对吉米·法伦有所了解的读者们都相当清楚这

你个人会有什么建议？

霍：一定要有专业技能，这样找工作容易，同样的工作时间比很多人创造的价值多，收入就高。这边没有专业技能靠吃苦走出一条路的话，会非常累，相当于选择了Extreme Hard或者一命通关的人生难度。如果确实没有专业技能的话，就转职，想尽一切办法开出一条新的技能树，把技能点满。这样既有时间又有资金用来玩游戏，也有更多的时光用来享受人生乐趣。



▲《塞尔达传说 荒野之息》的试玩纪念币，今年想要拿到这个币还有点不容易哦！（霍比特人）排3个小时队的酸爽谁能懂啊！（稀饭）然而最触目惊心的还是我们队伍路过索尼展台时对面工作人员投来的复杂眼神。（三日月）

资深老读者——Payton

Q1. 请跟UCG的读者们打个招呼，并介绍一下你自己吧。

Payton（下文以P简称）：大家好，我叫Payton，是UCG的老读者了，虽然出国8年多，却每一期都没有落下。现在住在洛杉矶，平时喜欢打网球，玩游戏，看书，看电影，是疯狂的盒控。如果有热爱游戏的伙伴们来洛杉矶，我很乐意给大家当导游（笑）。



▶手里拿着的还是去年的合刊，国外买实体UCG难，所以只能拿这本晒一下了。（Payton）下回给你带一些，当我也体验一回国际的感觉！（稀饭）你那是走私书籍吧……（三日月）

位主持人的主持风格，幽默逗趣且妙语连珠是他的标志。当然，考虑到和我们同车的是某个国内老年团，我想大概也没什么人会注意到他的讲解就是了……

观光车之旅当然不只是单纯的听听讲解拍拍照就完事了，中途还有数个惊险刺激的游乐项目夹在其中。其中就有“360° 无死角全程体验金刚勇斗霸王龙”和“范·迪塞尔陪你在洛杉矶火爆飙车”，这两个项目配合3D技术和其他临场效果（例如车辆摇摆、水气以及爆炸的火焰）让人有一种身临其境的感觉。在观光车之旅中还介绍了不少电影的常规拍摄手法，例如在《金刚》电影中主角的船到达骷髅岛的镜头中，那艘船和骷髅岛实际上都是模型，雾气则由一旁的工作人员利用扇子扇烟造成的。虽然被科普了不少电影知识，但怎么说好呢，三日月我此时是有一种幻灭的感觉。虽然我知道这些都不是真的，但我想的是至少是CG，然而却只是模型……

在观光车之旅后，我们还去了数个主题地区，例如历史悠久的《侏罗纪公园》，虽然里面的游乐设施都不是新项目了（稀饭如是说），但是光是听到电影中那段熟悉的主题音乐就已经足够让我热泪盈眶了。顺便一提，我们还在《侏罗纪公园》的主题餐厅吃了个午餐，午餐内容为“恐龙脚”（其实只是火鸡腿）。和小时候看《猫与老鼠》时看到的圣诞节大火鸡给人的感觉



▲观光车上的讲解视频还附带中文字幕，不得不感叹中国撑起世界旅游业这句话果然没错。



不同，火鸡肉实际上相当硬而且味道也不算好，顶多就是肉多而已。反正吃上火鸡后个人的感想只有一个：还是中国的鸡比较好吃。

之后便是哈利波特主题区了，作为三日月我的童年启蒙外语读物之一，“《哈利波特》系列”的书籍以及电影深深地影响了我的童年，不过这系列有着后期剧情莫名暴走的缺点，反而让我的童年蒙上了一层阴影（望远）……题外话就不说这么多了，实际上这个主题区是我此行去环球影城印象最深刻的一个区域。一进去游客们就能看到还原度奇高的对角巷，各种原著里面出现过的商店以及布置都被高度还原了出来。加上在这里的游客大多都换上了法师袍（不分老少），身处其中的确让人有种身在书中的错觉。

相比之下我们在这里的机动项目游玩就有点尴尬了，这个区域的机动项目主题参考了《哈利波特》中的魁地奇比赛，游客化身为哈利波特的队员为夺取魁地奇比赛胜利而在霍格华兹校园飞行。实际上项目的表现效果也令人满意，尴尬的就是中途机动项目发生了故障，我和身旁的稀饭就这样头朝上地被晾在了半空中。考虑到并不是所有人玩机动项目都能遇到故障，这姑且也算是不枉此行了。

然后就是愉快的购物之旅，作为拉文克劳学院昔日的学生之一（并不是），我毫不犹豫地买了一件拉文克劳主题的衣服和其相应的徽章，法师袍则考虑到耻度过高（毕竟自己也不是啥学生党了）只能放弃。值得一提的是，区域内还有贩卖魔杖的摊位，基本电影呢里的所有主要人物的魔杖都能在这里买到。其中有稍微便宜的一点的纪念用版本和最贵的游玩版版本，后者虽然贵了一点但可以凭着随仗附送的地图来寻找可以与魔杖互动的地点，纪念版魔杖并没有这个功能。作为《哈利波特》的忠实粉丝，我毫不犹豫地买了较为便宜的纪念用版本（喂）。在选择魔杖的时候，我一开始是想选择本命角色“疯姑娘卢娜”卢娜·洛夫古德的魔杖，可惜的是这把魔杖给人一种“巴××小魔仙”的



▲即便在以电影为主题的环球影城，我们还是能找到游戏的身影（当然，这个也只是改编游戏的电影而已）。

Q2. 你是一个偏向于什么口味的玩家?

P：我是一个典型的杂食型玩家，除了对FPS和球类比较无感其他的类型都玩。不过内心最喜欢的还是任天堂提倡的简单的快乐。但是索尼和微软的游戏也全部都玩，甚至国产的《轩辕剑》、《仙剑》和《天使帝国》等都有玩。我极少去非议某一个游戏或者某一款主机，因为热爱游戏，自然什么类型都热爱咯。

Q3：在美国，像你这样的玩家，游戏生活方面会有什么便利之处，又会遇到什么样的麻烦?

P：说到麻烦，那就是有的时候一些日式游戏很难买到，或者说价格比较贵，尤其我是个盒控，所以必须要买实体版。说到便利的话，这在美国买游戏就和买菜一样简单，而且在美国我们有很多零售店提供会员制度，再配合信用卡的折扣，经常会以超低价格买到新游戏。有的时候卖出去还能再赚个几美金。美国这个国家就是为热爱游戏的人而存在的，而且现在大部分日式游戏都会出美版，所以总的来说，便利远远大于麻烦。



Q4：你还记得在国内时的玩家生活吗?和在美国比起来，最大的分别是在哪里?

P：说到玩家生活，最大的区别就是买不到实体版的UCG啦～家里成堆的杂志基本在出国后就断了。当对一本杂志有了深刻的感情，这个习惯很难改的。不过庆幸有电子版的出现，所以虽然拿不到实体书，却依然能保持和以前一样的习惯。然后就是买游戏的方便性，就如同之前所说就和买菜一样，到处都是游戏店。而且经常会去排队，这点我想国内是很难想象的。我记得当时买Wii U的时候大家深夜12点去排队，买PS4和Xbox One的时候我住在芝加哥，冒着零下30度的天气去排队，虽然很冷，但是作为玩家，我却很幸福。总之，最大的区别，就是美国的游戏行业太成体系了，游戏机就是每个家庭的一个重要成员，然后玩

◀买游戏太便宜太简单，一不小心就堆成堆了。（Payton）
我感觉自己中了闪光弹，哪个麦克雷干的好事！（稀饭）


□说出来你可能不信，这个是电影《大白鲨》中的大白鲨。


□欢迎来到霍格华兹。



错觉，耻度较低的我最后还是选了一把罗恩的魔杖（顺便一提，在付账的时候这把魔杖掉在地上，和原著里罗恩魔杖多灾多难莫名同步）。

环球影城之行给我最大的感受并不是机动项目有多刺激效果有多华丽，而是一些小细节。很多游乐园的排队都是平平无奇，毕竟排队你还想玩什么花样，就站在那里等入场嘛。然而环球影城的排队还是玩出了花样，例如《辛普森一家》的游乐项目中，在游客们排队的时候，四周会有一些电视屏幕上面播放着一些动画角色在那里说话，说的内容也不是什么动画名台词，而是和你接下来要玩的机动项目息息相关的部分，里面甚至有机动项目里剧情的伏笔！游玩前的安全指引也是创意十分，例如《辛普森一家》会用略显重口味的动画来表现违规所带来的可怕后果，而《卑鄙的我》则直接是以实验步骤的形式讲述给游客听。这细节做起来没什么难度，但却能让游客们原本枯燥的排队之旅变得更加有趣。

要说遗憾也不是没有，那就是在今年夏季环球影城还会开放一个《行尸走肉》的主题区，可惜的是其开放时间为今年夏季。虽然心有不甘，但也只能离开环球影城了，毕竟此行的真正目标可是E3啊。

受苦受累的展前发布会

展前发布会的内容和过程就不多说了，毕竟前文早已有所提及。实话实说，过程虽然不乏有趣的地方，但更多的感觉还是累。毕竟快乐和新鲜感终究会逝去，只有饥饿、肌肉酸痛和头痛会伴随着你。

今年我们总共去了四个展前发布会，其中微软、育碧和索尼都集中在我们到达美国的第四天这一天内，自然我们那天的行程也是相当的紧迫。虽然三个会场离得不远，但美国这地方的缺点之一就是，你去哪里都需要用到车，而且无论你是去哪里，消耗的时间都起码是半小时（考虑到交通状况和找停车位置所需的时间）。因此发布会之间我们几乎没什么时间休息，就更别说吃饭了。导致的后果就是，三日月我那天除了早上的两个麦当劳薯饼之外，整天吃的东西就只有下午育碧发布会会场发送的爆米花（后来索尼发布会的食物实在是咽不下口）。直到晚上接近12点的时候，我才在酒店房间吃上了我那天的第一口白米饭。至于那天我为什么没有饿晕，除了过人的身体素质（并不是）之外，大概就是初次参加发布会的兴奋心情所带来的肾上腺素所带来的印象吧。

家特别有激情，这是和国内最大的区别。

Q5：前往美国生活，是否对你的游戏口味和其他爱好产生了影响？

P：哈哈，这个问题怎么说。我确实以前不喜欢赛车游戏，但是现在对《极限竞速》简直是真爱。可是这个我想不是美国生活改变了我，而是到了喜欢车的年纪了。我最喜欢的依然还是日系RPG，虽然现在日薄西山，但是不管一流，二流，三流，只要是日系RPG我都收。美国生活并没有改变我的口味，而且我因为一直是个杂食玩家，所以不管啥游戏我都玩，所以也没有多少改变的空间嘛。


▲刚搬家，收藏还没完全放好，见笑见笑。（Payton）挺好挺好，现在这收藏规模对我的心脏来说还可以承受。（稀饭）

Q6：在你眼中美国玩家和中国玩家之间的最大差别在哪里？

P：最大的差别应该还是国内大部分都是玩网游和手游吧？美国一个大家庭基本都会有台游戏机。而且经常年纪大的人也会玩游戏，比如我的历史课老师，我去他家吃饭的时候他就玩起来了《光环》，而且还和他几岁大的儿子一起玩。这在国内应该极少见吧。不过天下玩家是一家，中国和美国玩家其实没有太大的差别，都会因为新游戏而尖叫，也会因为游戏烂而臭骂。

Q7：跟我们说说你平常的游戏生活都是怎么样的吧？

P：以前家里不允许玩游戏，所以玩个游戏都是偷偷摸摸的。出国的时候也完全长大了，所以游戏生活非常自由。而且我用还算优异的GPA（美国成绩的点数）来向父母证明了玩游戏和学习一点都不矛盾。所以我爸爸妈妈后面也没有说游戏的坏话了。

至于我现在的游戏生活，总体来说还是买的多但是玩的时间真的不够。平时需要工作，晚上又会很累。玩游戏的速度也越来越慢，所以有的时候动用金手指之类的帮我快速通关。当然大部分游戏我都还是会认真玩的。

我喜欢收藏游戏和电影，所以家里很多限定版和蓝光，还有最近入坑的4K。每次看到家里盒子堆的整整齐齐的我的心里就特别的开心。然后平时基本还是单机为主，因为光单机我都

MISSION START!

经历过受苦受累的展前发布会后，接下来就是更加受苦更加受累的 E3 了。在接下来的三天，基本每一天我们都是呆在 E3 会场，详细内容读者可通过展场秀来了解，这里就不阐述了。除此之外，E3 展还是有那么一些趣事可以跟各位读者介绍的。

长得惊人的队伍



在排队方面三日月我也算是半个达人，毕竟在大学期间还去过诸如上海世博会排过中国区什么的，对队伍长度什么的还是有一定心理准备的。结果我的心理准备被任天堂的《塞尔达传说 荒野之息》的队伍长度面前显得毫无意义。那个队伍有多长呢？本届 E3 任天堂的展区从占地面积来看是最大的，而且几乎全部是试玩区。队伍绕着展区整整绕了一个圈，然后这个圈绕过了任天堂的员工休息区，接着再绕回来重新绕回任天堂的展区后面。不知道各位读者有没有玩过以前诺基亚手机上的贪食蛇，当你拿到 300 分以上时，你操作的蛇大概就是这个队伍的形状。而最惊人的是上述这个队伍是在 E3 开始后 15 分钟后形成的，虽然我和稀饭已经有心理准备并在开场后无视其他任何展台直奔任天堂，然而最后我们还是绕了接近 5 分钟才找到队伍的队尾……当然，排到中途我就退出让位给任天堂死忠霍比特人然后像个盲头苍蝇一般四处乱逛，这就是后话了……

成人！VR！

不，我并不是一个对 VR 有兴趣的人，毕竟我觉得游戏什么的还是手柄玩比较爽。但总有那么一些东西，你只能用 VR 才能获得全部的乐趣，例如……咳咳，R18 内容。其实在 E3 开始前，就有消息说此次成人 VR 内容会在 E3 上展出。秉着专业媒体人的职业素养，全方位详细地向各位读者报导 E3 的内容是我们的职责，因此我也留了个心眼在逛会场找试玩的途中“顺便”留意了一下这些摊位的位置。老天不负有心人……不对，在机缘巧合下，我在一个隐秘的小角落里，在一众冷清的摊位中，找到了一个人流量特别大，甚至还排起队来的神秘摊位。可惜的是我当时时间有限，赶着要去育碧展区的试玩，因此只能拍个照留念一番，未能给各位读者带来最新的 VR 资讯。





热情的独立游戏开发者



除了各大与 VR 相关的厂商外，此次 E3 还专门增添了转为独立游戏而设的展区，展区内都是一些创意满分的独立游戏以及这些游戏的制作人。和大部分展区玩家只能站着试玩不同的是，这里的试玩区十分的舒适，你甚至可以躺在沙发上用自己喜欢的姿势拿着手柄喝着饮料试玩。在一些以玩家间互相陷害为主题的对战类独立游戏试玩中，你还能看到玩家与玩家间的斗嘴和惊呼。由于我一直对独立游戏情有独钟，因此也参与到了试玩当中。在试玩途中，一旁的制作人还会很热情地跟你介绍这个游戏，这种待遇你在那些大展台试玩时可很难遇到。

不来一盘昆特牌吗

大家都知道这次 E3 上 CDPR 公布了以《巫师》世界观为基础的卡牌游戏新作《昆特牌 巫师卡牌游戏》，但令人惊讶的是，不知道是波兰人本身比较低调还是这个游戏和其他 3A 大作相比“关注度”不够高的原因，CDPR 的试玩区被安排在了 E3 会场二楼一个小小的会议室内。多亏了四处探索 E3 会场的霍比特人找到这个地方，要不然忙于试玩和拍照的报道团一众肯定



◀你家里真是到处都有“见好就收”的痕迹啊……（三日月）还好还好，就一部分而已。（Payton）学霸的游戏生活糜烂起来感觉比学渣还可怕！（稀饭）

快没时间玩了，联机就更加遥不可及了。

不过不管是不是有时间玩游戏，只要有一个热爱游戏的心在，那么生活中就一直充满了惊喜。每一则业内的新闻，每一个新游戏的消息都会让我开心一整天。

Q8：最后，对于即将来到美国生活的玩家，你个人会有什么建议？

P：如果是从游戏方面来说的话，如果你真的在美国生活，那就赶紧去 Bestbuy 购买一个会员。30 美金的会员带来的是 2 年内全部新游戏 8 折，基本买一个限定版或者 2.5 个普通版的游戏就回本了。我有很多省钱的方法，这也是这 8 年的美国生活积累的，虽然现在没法说太多，不过我觉得 Bestbuy 的会员是和游戏有关的省钱法则最重要的一环，所以在这里特别提出来，相信大家绝对会觉得超值。



▲新家里的游戏环境，还可以吧？（Payton）我就看看，批判这种没逼格的事情还是交给小明你吧！（稀饭）羡慕就直说……（三日月）

会错过这个地方。

去年《巫师3》获得了年度游戏的殊荣，各位玩家也开始对这个来自波兰的开发组感兴趣。DLC免费、不加密等措施也让波兰人给玩家带来了一股不同于业界“万事以利益为重”的清风。但终究是道听途说，到底这些波兰人有多亲民，你得和他们接触才能知道。《昆特牌 巫师卡牌游戏》的试玩区虽小但相当别出心裁，中央摆放着一张原作中用来对战昆特牌的桌子，会议室中制作组的成员和COS成原作角色的COSPLAYER在四处走动，会议室内还有免费的零食和饮料提供，只要你愿意的话，你还可以尝尝正宗的波兰啤酒。顺便一提，甚至连制作组成员的名片都被绘制成昆特牌的模样，对应名片身分的不同有着不同的卡牌图案。和我们同行的霍比特人差点就把全套给收集齐了。什么？你问我们为什么知道他没有收集齐，那当然是工作人员悄悄告诉我们的啦。





整个演示和试玩过程也是相当愉快轻松，三日月我在试玩中对战的选手也是来自制作组内的成员，中途也不乏各种吐槽和斗嘴（例如我被翻盘后，我的对手隔着电脑大笑了起来，然后指着我说了一句“Gotcha”）。在试玩结束后刚才与我对战的工作人员还会跟你热情地握手，完全没有任何架子。实话实说，在E3前我还只是觉得《巫师3》是个好游戏，仅此而已，E3后我已经是CDPR的脑残粉了。





圣莫尼卡的沙滩

在经过E3几天紧张辛劳的工作后，霍比特人决定在我们离开回国之前带我们去看看“西海岸最好看的日落”（霍比特人语）。就这样我们踏上了前往圣莫尼卡沙滩的旅程。可惜的是，今年并没有像去年一样遭遇爆胎的事故，不得不说真是个遗憾的事实，这使得我这篇游记失色不少（喂）。

在去往沙滩的路上，我们经过了富人所居住的区域。这个区域的屋子就和我们平时在影视作品中看到的富人住处类似，用玩家们懂的说法来形容就是：和《GTA V》里弗兰克的心理医生住处一样。住宅风格从最常见的美式到日式一并俱全，而且几乎每家每户都有游艇后者独木舟。听霍比特人的介绍，这些房子的价格大约为500万美元左右，然后买的人不是什么千万富翁，其实大多都是贷款购买而已。不过即便如此，这些人的收入水平还是远超一般民众收入，果然都是一群该死的有钱人。

和大部分人印象中的阳光与海滩、比基尼美女满地走不太一样的是，我们那天并没有看到这些，取而代之的是各种中年大叔和大妈、肮脏程度堪比国内的公共厕所和闻起来犹如烧塑胶的大麻味，果然电影什么的都是骗人的。不过实话实说，那个号称“西海岸最好看的日落”还是相当壮观的，配合海风和潮汐倒还真有中青春的气息。你懂的，几个大男人并排站在沙滩上面对夕阳什么的……



漫漫回国路

在回国的飞机上，我再次回忆起了美国的这几天。和我想象中的美国类似，这个国家很大而且很美，有着吸引人的人文文化，和国人截然不同的生活态度和生活方式也有着值得我们借鉴和学习的地方。当然这个国家的问题和它的优点几乎一样多，治安和交通问题甚至可能比中国还要严重，文化的差异也不容忽视，但在美国我们也能看到不同文化之间是如何融合在一起的（例如比国内某些城市还要“中国”的华人区）。

啊对了，我还白金了《奥丁领域 里普特拉希尔》呢！

当然，E3留给我们的回忆和思绪还有很多，例如《战神》的新作、改头换面的《生化危机7》、发售日临近的PS VR等等。E3留给我们的，还有很多……



这个六月是少有的好日子，尤其是对于玩家和球迷而言，百年美洲杯加上欧洲杯再加上 NBA 总决赛，中间 E3 又爆发。我想不少人都开启了一边看球、一边玩体育游戏或者刷E3新闻的模式。

在经历了去年那个“未来数年最好的 E3”后，人们对于本届 E3 充满了期待。不仅仅是对新游戏和新硬件的期待，更是对那种“炸裂式惊喜”的期盼。

从今年整体情况来看，本届 E3 没有炸裂，但足够惊喜。而且在展会结束后，给予我们更多的除了惊喜，还有对于各大厂商战略、及至 E3 乃至对游戏机世代和未来的思考。

文 不快乐王子 美编 Juxi

E3 2016: 无炸裂，有惊喜，可思索

真正的VR游戏大潮来临

在画了多年的饼之后，VR 大潮终于到临。促成这一切的并不是各式各样的 VR 设备，而是游戏。尽管 VR 设备在这几年一直风风火火，但是由于缺乏相匹配的游戏，VR 大潮始终无法形成气候。

在本届 E3 上，不少游戏厂商终于纷纷推出自己的 VR 计划，并且在展位上推出搭载了游戏的 VR 进行体验。各大 VR 厂商也是分头出击，纷纷找到合作的伙伴，形成了“软硬兼施”的局面。


■Aim Controller

其中佼佼者莫过于索尼，新合并而成的 SIE 拥有最为庞大的游戏商资源，他们在展前发布会上一口气放出 29 款 VR 游戏视频合集，其中不乏《最终幻想 15》、《蝙蝠侠 阿克汉姆》等大作的适用 VR 版本，更是有《生化危机 7》这样可以全程头戴 VR 进行体验的游戏，使得不但在数量上领先同侪，在游戏质量和气势上也拥有较大优势。和 PS VR 一同上市的游戏总共 50 款之多，成为了本届 E3 上其中一个耀眼的亮点，同时也反超其他硬件性能胜过他们的 VR 设备，真正站在了这个浪潮的浪尖。

尽管 PS VR 的上市日期发布成为了本届索尼展前发布会惟一公布的硬件新闻。但在 E3 展会正式开始时，索尼正式展出了自己的新配件——“ Aim Controller”，一个带有 PS MOVE 功能的 VR 枪式控制器。配合索尼在发布会上展示的、由不少前 EA 和索尼旗下 3A 工作室成员组成的工作室 Impulse Gear 所开发的 FPS 游戏《Farpoint》进行演示，显然用意深远。

众所周知索尼在FPS游戏上对比微软稍有落后，而 VR 和 FPS 可算是天作之合，沉浸式的体验能极大限度上重现战争的火爆。如今推出一个带有浓厚 PS MOVE 色彩的控制器，看来索尼是想借 PS VR 的强势，利用更真实的游戏射击体验弥补索尼和微软之间的差距，再加上近年火热依旧的《COD》投奔索尼，PS4 的自我补完正一步步完成。

尽管没有索尼这样庞大的游戏支持，其他 VR 厂商的动作也是不少：

号称“最强VR”却连发货日期也一再推延的OculusVR，自身并没有多少游戏能够拿出手，既然在游戏数量和游戏知名度上比不过索尼，所以本届E3他们将重点落在了游戏交互性上。

Oculus高层兵分两路，创始人帕尔默·拉基则是带着Oculus VR出席了育碧的发布会，参与了VR新作《猎鹰翱翔》的PVP模式展示，尽管育碧的首款VR游戏还将登陆PS VR和HTC VIVE，但是Oculus VR的助阵，两者的盟友形象得以彰显。Oculus和三星进行深度合作开发的以手机屏幕为载体的Gear VR则是出现在微软的发布会上，近两年将大量精力投放在Gear VR上的Oculus CTO、引擎之父约翰·卡马克头戴Gear VR演示了《我的世界》跨平台联机游戏。

在E3的官方网站上就曾经有新闻传出微软将在本届E3上将会发布第一款Xbox One上的VR游戏，不过直到E3结束，我们还没有看到这款VR游戏的真面目。由于OculusVR拥有着天然的亲PC属性，微软还不至于落后太多。微软在去年宣布了AR眼镜Hololens，意在不走寻常路抗衡VR大潮，


■塞尔达传说 荒野之息

但是在今年的E3发布会上这个“黑科技”并没有露面，显然AR技术还是前途未卜。如果错过了这一时机，微软和索尼在VR领域内的差距将会越来越明显，而在主机领域也是如此，不过微软似乎另有打算。

另一家旨在VR大潮中取得一席之地的HTC Vive，则是选择和Bethesda结成盟友。作为本届E3最早登场的厂商之一，B社旗下《辐射4》和《毁灭战士》都将登陆Vive。B社还推出名为Bethesda VR的服务平台，成为了B社游戏与VR设备对接的接入口，即便无法如一般VR游戏一样得到沉浸式体验，充当头戴式显示器也是一个不错的选择。

硬件虽好，也需要游戏扶持。有了这样庞大的游戏阵容，自然吸引了无数玩家前往体验，因此本届E3每个VR试玩摊位前都是一条条长长的人龙，这也预示着在未来一年，才是VR大潮真正爆发的一年。那些买来VR设备除了看片别无用处的玩家们终于可以真正沉浸在虚拟现实的世界中。

在这片大潮中惟一能够保持淡定的大厂大概就只有任天堂，老玩家都知道九十年代头戴显示游戏机VB的失败，使任天堂高层在VR问题上慎之又慎，像索尼一样完全独立开发软硬件并借助强大的第三方来奠定基础对于现在的任天堂来说还有些困难，但作为一个软件开发者，将任天堂游戏登陆其他的硬件也不是任天堂的一贯风格，再加上“内容为王”的任天堂并不以拟真游戏为主要卖点，他们还得将重心放在NX主机追赶其余两家竞争对手之上，综上所述，任天堂得出的结论是“VR市场并不成熟”，一个足够的台阶和一种不跟随的理念。

世代之争：乱中求变

受本世代进行到中期的影响所限，本届E3在硬件方面的亮点并不算多，在过去两个月里被炒得沸沸扬扬的索尼升级版主机“PS NEO”以及任天堂新主机“NX”因为各种原因（主要是不想过早公布而影响玩家对本世代主机的热情），无一例外地缺席了E3这个全球关注程度最高，也最能够体现今年整体策略的发布会。

惟独微软比他们多走了一步，他们不仅公布了Xbox One S，还公布了升级版主机的理念和名称——“天蝎计划”。虽然这一计划在E3前早有蛛丝马迹，但是当它被Xbox部门老大菲尔·斯宾塞宣布时，依旧引起了人们的惊喜和思考。

Xbox One全面落后于PS4已是不争的事实，甚至关系到未来的VR游戏上，微软也似乎无力追赶索尼。落后的事实给予了微软求变的勇气。他们将破局的关键锁定在Windows 10上，而“Xbox Play Anywhere × 天蝎计划”是微软为未来布局打出的一记组合拳。

大家都知道微软曾经的经典战略理念“占领客厅”，这个由微软总裁盖茨提出的理念已经提出多年，随着今年移动硬件设备的强势崛起，不但客厅不再是家庭娱乐的惟一核心，就连PC也不再是办公的惟一选择，微软的总体战略也到了调整的时刻。

在今年的E3展前发布会上，微软第一次大张旗鼓地宣布新战略“Xbox Play Anywhere”，Win10则是其中的关键。

我们看到微软带来的作品中，几乎所有游戏都打上了“Xbox One和Windows 10独占”的字样，可以看出这将是未来数年间微软的游戏开发思路。

这种独占的模式源于微软发现了所谓的平台独占已经无法对自己的主机拉动，于是从去年E3开始就有所动作，先是Xbox One向下兼容Xbox 360游戏，再到后来Windows 10串流Xbox One游戏，无不是为今年所埋下的伏笔。有了Windows 10的沟通和整合，Xbox游戏可以登录到平板电脑、PC和Xbox中，不再将人限制在客厅的沙发上，人们随时随地玩到Xbox大作，并且进度存档能够无缝对接，这是微软的美好愿景，和任天堂NX所筹划的理念颇为相似。为了大力推销这种理念，他们将应该是大张旗鼓介绍的Slim版Xbox One当作是铺垫，足见他们对于“Xbox Play Anywhere”和“天蝎计划”的看重。

斯宾塞对PC硬件可以不断升级，但游戏从不断代的模式向来十分羡慕，如今向PC靠拢也在情理之中。微软大有将Xbox One制作成“专用游戏HTPC”的趋势，尽管GTX1080是如今显卡界最为尖端的“神器”，但是AMD的北极星同样可以为“天蝎计划”主机提供不错的画面，而且以一台游戏主机通常情况下的价格而言，“天蝎计划”能够提供更胜于同等价位PC的性价比。更重要的是，这种升级并不是以“世代更迭”作为卖点，微软意图将一般主机世代5到7年的更迭周期大幅缩短，使得未来的主机能够跟上PC升级的节奏。先是消除自家产品之间的平台隔阂，再磨平世代之间的差距，微软的野心着实不小。他们试图打破由自本世纪初任天堂、索尼、微软三足鼎立以来形成的默认模式：新主机面世后三年左右开始推出轻便版并降价让利，大力扶持游戏并着手研发下一代主机，为了更好地促成世代跨越，新主机尽量不向下兼容游戏。考虑到微软在PC领域一家独大，如果这样的愿景得以落实，未来的游戏世代将会完全落入微软的节奏，微软真正能够在索尼的压制下翻身。

然而游戏周期的缩短，他们始终无法绕过一个重要问题，那就是游戏的不向下兼容的问题。既是求变，微软的计划自然是改天换地。就如放弃“平台独占”一样，在微软的计划中，游戏将更加彻底地消弭世代之间的差距，所有游戏只有如今Xbox One的机能作为表现的下限，却没有上限。参照



PC游戏在画面上以各种高级设定的等级、分辨率和帧数等细节作出的区分，微软的计划有着可以实现的空间。

微软这种力图破壁的想法遇到各种争论和非议，不但各方玩家意见不一，就连自家粉丝也分成了两派，有不少“计深远”的玩家吐槽Xbox One俨然变成“光环专用游戏机”，对微软“欺骗”并损害了Xbox One玩家的感情，同时长远来看也会影响整体的游戏生态，对其表达了控诉。而反方则是认为，微软有这样破局的勇气值得赞叹，不受世代升级的干扰能够玩到更多的游戏也是一件乐事，而我更希望看到的是，如果两台相隔四五个周期的主机同时运行一款游戏时，能够给予玩家怎样的体验。

诚然，这些说法其实都有自己的道理，然而这毕竟只是大家在微软所描画的蓝图上畅想的结果而已，事实上“天蝎计划”并没有落实细节，微软也在观望，在任天堂NX推出市场后，他们还有机会进行调整。“天蝎计划”是好是坏，留待明年E3再作讨论也不为过。比起难以预测的未来，或许我们更应着眼当下。

从现场试玩的情况来看，Xbox One S在玩游戏时的体验与Xbox One几乎别无二致，微软想要在今年E3上扳回一城，光靠一个画饼式的“天蝎计划”并不足够。玩家虽然会偶然回首，但总是在向前看，既然新的硬件尚未能够真正地呈现出未来，我们就只能着眼于当下的世代和当下的游戏。

依旧内容为王，发布会成为个性艺术表演


■《死亡搁浅》是索尼这次最大的一块饼。

在本届E3上，在一众厂商所公布的VR和主机硬件计划衬托下，游戏才是真正的主角。三大厂商的游戏阵容很好地反映了他们的侧重点和战略目标：在微软的发布会上我们看到了Windows 10和Xbox齐头并进，在任天堂的树屋我们看到了主机、掌机和手游同时发力，而在索尼的发布会，我们看到了大量的PS4和PS VR游戏给予人们无限惊喜。

去年的一轮炸裂狂潮之后，让所有玩家都对今年的发布会都充满期待，关于今年E3将会有什么特别的展示形式也成为了无数人在展前讨论的话题。人们期待的不单只是游戏内容，更有发布会本身。且不说文艺浪漫气息浓厚的育碧，索尼也并没有选择重复自己去年的炸裂模式，而是用另一种艺术的方式呈现。他们的发布会丝毫没有拖泥带水，没有了所谓的业绩发布，也没有了演示和诠释新的黑科技，既然是游戏商，就应该将发布会回归本源。新登场的SIE将所有精力都放在了游戏的展示上。《战神》新作、《生化危机7》、《往日不再》、《古惑狼》123重制、《蜘蛛侠》新作……索尼用这样连续冲击的方式令玩家们深刻记住，哪怕是PS NEO出现，如今的PS4依旧有海量的游戏让玩家玩个痛快。

同样主打内容牌的还有任天堂，他们将内容为王贯彻到极致。去年的E3发布会我们看到了任天堂精心炮制的玩偶短片发布会和最后一次"出现"在我们面前的任天堂前总裁岩田聪。为了给《塞尔达传说 荒野之息》让路，任天堂特意延后了NX的发布日期，使得全程超过两个小时的"树屋发布会"更像是一场游戏内容试玩展示会。尽管Wii U的前景危如累卵，光靠一款《塞尔达传说 荒野之息》很难挽回颓势，但这并不能掩盖游戏的优秀。而且在E3会展现场，任天堂搭建了一个"塞尔达传说"的主题世界，提供了超过30分钟试玩时间给玩家体验新"塞尔达传说"的诸多新元素，以至于在现场排起了超过2小时的人龙，即便任天堂处于暂时低迷，玩家对其依旧不离不弃更令人感动，有这样的支持者基础，任天堂的复兴依旧充满希望。

至于微软，或许是将所有焦点都放在了硬件之上，因此他们的发布会只能说是中规中矩，但就游戏内容而言，正如微软Xbox部门老大菲尔·斯宾塞接受采访时的话，微软旗下的游戏阵营并不比比索尼弱。《龙鳞化身》、《光环战争2》、《战争机器4》和《盗贼之海》等埋坑之作，加上新作《泰坦天降2》、《寡欢之城》、《腐烂国度2》和《铁拳7》这些第一次在E3上亮相的作品，微软的发布会一样拼砌出一份虽不完美但仍然优秀的答卷。至于三家孰强孰弱，大家心里自然有各自的答案。


■战争机器4

吸引力下降？NO，这是游戏厂商的狂欢

游戏世代发展的规律，每一个游戏主机世代的第三四年，销量都会渐趋稳定，游戏厂商也会在本世代主机游戏开发领域汲取足够的经验，今年的E3缺少了新硬件体验来抢占眼球，真正成了游戏商的狂欢节。

在展前就有数十个大作宣布将会亮相，充分刺激了玩家们的神经，甚至一度认为本年E3的所有游戏都几乎曝光、已然没有多少可以炸裂的作品出现的感觉。其实本届E3的作品已经足够让人惊喜，而他们没有像去年那样震撼人心，更多是因为人们的心里早早打下预防针吧。

不过在这个盛大的游戏嘉年华之前，还是有些不和谐的声音传出：EA、动视暴雪和迪士尼纷纷宣布今年将不在E3展会上架设展台，加上已经数年不参加E3的Valve，"E3的吸引力下降"的话题又一次被提起。但事实上，这些厂商的缺席并不能说明什么。以EA为例，虽然并没有参展，却是第一个举办展前发布会"EA PLAY"来打响头炮。更何况EA在E3会场内依旧设置了一些带着自家标识的密闭空间，时刻提醒着自己的存在。

同样的对于动视暴雪而言，他们如今最有展示价值的游戏莫过于《守望先锋》、《COD 无尽战争》和《COD 现代战争》重制，然而《守望先锋》已经登陆微软展台，COD又在索尼一方得到展示，动视暴雪自然也安居幕后，数着第一季度的3.36亿美元的纯利，再畅想一下《守望先锋》的印钞能力，动视暴雪的E3策略反而显得恰如其分。

日厂方面，去年因为公司搬迁而缺席了E3的世嘉，今年也是放出大招宣布自己的回归，除了在展会之前就宣布将会考虑完全重制"莎木"前两作外，在展会现场也放出了《如龙0》、《战锤40K 战争黎明3》等一系列作品。万代南梦宫带来了《铁拳7》、《龙珠 超宇宙2》、《刀剑神域 虚空领悟》、《乔乔的奇妙冒险 天堂之眼》等大量漫改大作；Atlus带来了《格斗之王14》、《女神异闻录5》、《真·女神转生4 启示录》；SE在本次E3上一口气展示了11款游戏，其中只有一款是手游，一洗"手游大厂"的恶名。

除了过江龙，欧美地区的地头蛇也不甘寂寞，B社拿出了几乎所有压箱底的游戏，除了登陆VR的《辐射4》资料片和《毁灭战士》外，经典巨作"雷神之锤"迎来复活新作、《上古卷轴5 天机 特别版》公布，重制的画面带动着一波波回忆再度袭来，至于备受期待的《冤罪杀机2》则是代表着B社的未来；尽管"刺客信条"缺席，深陷被收购危机中的育碧还是大招频出，《看门狗2》、《全境封锁》DLC、《荣耀战魂》、《幽灵行动 无法之力》、《舞力全开》新作都让玩家有所期待；再加上2K此次也放出了《文明6》和《黑手党3》两部大作，让本届以游戏为主打的E3充满了回味的看点。而由于篇幅原因，大量的中小厂商的游戏无法一一尽录，但一定要说的是，有17家国内企业参与了本届E3，正是这难以尽数的厂商和游戏，令这届缺少了几大厂商的E3，依旧呈现出游戏狂欢节的态势。


■《尼尔》新作素质很高。


■《黑手党3》成为了真正的开放世界游戏。

未来可期

E3 2016已经结束，但是留下的余温和思考依旧在发酵。

和以往不同，往年的E3，各大厂商都会将积蓄一年的大招一次性发放，务求在年中到年底这个带有大量假期的周期里开个好头。至于之后的科隆游戏展和TGS虽然贵为三大展中的另外两个，但更多是在补充和延续E3时展现的战略，更别论PAX在世界几个城市的巡回展会。然而，随着三大厂商在硬件战略上放弃了E3的正面对碰，令未来的几大展会充满了变数。E3的偶然失势，令这个夏天变得更加值得期待。

尤其是在VR硬件加入战团之后，游戏阵营和形式得到了进一步的丰富，加上熟练掌握本世代主机游戏开发的厂商接连发力，我们迎来了最好的游戏时代；但是三大硬件厂商之间的理念之争仍然扑朔迷离，玩家不敢轻易尝试新事物，各种VR硬件也让人眼花缭乱，如何选择也让人陷入幸福的烦恼，何尝又不是一个最坏的时代。这样的E3，真是让人又爱又恨！

E3衣食住行之——行

［文：稀饭］



■7天的旅程浮光般掠过，洛杉矶，我们明年再见！

行无止境

今年我们前往E3的队伍比以往庞大了不少，我和三日月两人加上骑士、王十七、车路和六段音速四位VGtime的战友，算上老司机霍比特人就是7个人了，用霍比特人的私家车实在是对付不过去，于是我们最后租了一台7座的面包车，总算是解决了交通问题。和以往只有两三个人坐车不太一样，一群人在车里总是比较热闹，聊聊游戏、聊聊风景再聊聊彼此爱好，加州高速上的漫漫长路也就渐渐地显得短起来了。



▲其实今年在洛杉矶，最奇怪的地方就是前期各种碰不上晴天，每次出门都是遇到毛毛小雨，霍比特人也难得地用起车窗雨刷来（洛杉矶降雨量很低，车窗雨刷使用机会较少）。

●座驾真容



▲就是这么一台7座车，载着我们在洛杉矶四处征战，不过这个大家伙着实不便宜，光是租金加上保险都花了上千美元。



▲这台车子的双边门和后尾箱门都是可以自动开启的，一开始用着还不太习惯，但后面适应了之后觉得还是蛮舒适的。（三日月：坐最后排的我表示舒适个屁！）

●在路上



▲第三天的展会终于结束后，我们也浪起来了，跑到豪宅林立又安静的富人区，直接打开车门在路上缓缓行驶，欣赏沿途风光，好不惬意。



■在车上时不时总能拍到老美一些奇特的行径，例如这个用轿车尾厢来运输冰箱的神技。

各抒己见 聚焦E3亮点

虽然每年只有少数编辑能够前往E3前线参与报道，但身处后方支援的众人也时时刻刻高度关注着展会的变化以及各个游戏厂商的一举一动，无论是熬夜看完一场又一场的发布会，还是从纷乱的社交媒体信息流中提炼出关键信息，每一次惊叹、吐槽、争论的背后，都是每个人对这场年度游戏盛会最真实的看法。虽然相比以往，今年的E3缺少绝对的重磅炸弹，但所呈现出的内容充实度却毫不逊色，更有不少始料未及的“意外惊喜”，而众人的态度更是截然不同。

本届E3展上最吸引你的游戏



本次E3看下来，印象最深的游戏当属《泰坦天降2》。加入单人战役模式、6种新泰坦、DLC地图完全免费……这些新举措看得我是热血沸腾，恨不得现在就玩上。自2005年以来，我玩得最投入的两个联机游戏，一个是《COD 现代战争》，另一个就是《泰坦天降》，这里也向没有玩过前作的朋友，特别是只有PS系主机的朋友强烈推荐此作。不过有小道消息说本作可能采用GOOGLE服务器联机，一想到一个月前的《毁灭战士》，我整个人都有些不好了……



不提画饼类的作品，如果以触手可及的游戏来讲，个人最期待的肯定是《冤罪杀机2》，但是因为游戏的特征不太适合演出式的展示，所以大家最好不要因为Bethsda发布会上相对沉闷的展示而调低对这款作品的期待值，这是一定要玩了才能够乐在其中的作品。类似的还有如今在国内仍然算比较小众的《杀出重围 人类分裂》，其实整体改进真的很棒。最后如果从传统热点作品来选，那就是《看门狗2》了，育碧原创IP的第二作一般都有新突破，希望这款作品也不例外。



不久前刚刚重温了《暴雨》，可以说又加深了对于Quantic Dream“互动戏剧”游戏领域泰斗的印象，没想到索尼发布会上《底特律 化身为人》新预告片犀利的剪辑风格又让我整个人燃了起来。更为复杂的互动结构和“世界线”，更强烈的戏剧冲突和电影化技法，让人对这个稀有游戏类型在次世代的进化有了更高的期待。或许某一天，《底特律》的名字能够和《攻壳机动队》、《银翼杀手》、《黑客帝国》等摆在一起，成为人们讨论人工智能与人性主题时引用的经典。



今年E3的新IP不多，倒是去年公布的游戏不少都有了干货。今年最能吸引我的游戏应该是《地平线 期待黎明》，从目前来看，本作的定位更像是一款RPG，在被机械巨兽所支配的庞大未知世界进行探索，实在是令人期待。今年的演示展现了主角更为多元化的战斗方式，其中包括了对机械兽的骑乘以及诸多RPG元素，足够吊人胃口。游戏的世界观与战斗都十分吸引人，希望在发售时能够拥有足够庞大的世界，以及足够丰富的可玩内容。



在两天之内有大量的试玩视频同时放出，每看一个试玩都会发现新的东西，不同的人操作起来又会有不一样的结果……看完之后，你的脑海中已经能够形成一个非常具体的印象，跟以往都不一样的玩法跃然眼前，这样的参展游戏能有几个？所以尽管今年又有众多画面炸裂的新作，我还是决定把票投给《塞尔达传说 荒野之息》。不是因为它的音乐画面有多好，也不是无视试玩版空旷的缺点，而是为了赞赏“独特玩法至上”的游戏理念，以及那片仿佛会呼吸的荒野。



《看门狗2》，原因有三。一是我是育碧脑残粉（喂），二是育碧原创IP的续作一直素质不错，从演示来看，本作的素质的确不错。强化过的画面和全新的骇客能力都令人期待。实际上当初《看门狗》时已经有一个相当不错的创意，只是最后种种要素结合起来效果不佳而已。三就是这游戏今年11月就能玩到了。对我来说只有玩得到的游戏才是最吸引的，那些只放个概念CG动画就完事的都算不上是游戏好不好。



原本想把《女神异闻录5》和《Fate/新世界》都算上，但在E3展上却选俩日系游戏实在没啥意思，于是把各家游戏在脑海里仔细过了一遍，除了那些去年或更早就已经吸引过我的游戏外，能够让我眼前一亮的其实是连正式标题都没有的PS4独占《蜘蛛侠》新作。虽然我知道发布会上的演示就是个画饼播片（官方宣称是由游戏引擎即时演算），但Insomniac Games对于制作这类动作张扬的游戏还是很有一套的，无论是《瑞奇与叮当》还是《日暮城狂欢》，皆是水准之上的表现，而《蜘蛛侠》也很久没有一款像模像样的游戏了。



本届E3给我留下最深印象的当属《战神》了，这场以北欧神话作为背景的“爸爸去哪儿”，不仅故事背景大改，而且从玩法上也有很大的改变，想到奎爷手撕雷神这样的场景就有点小兴奋。其次就是《丧尸围城4》，《丧尸围城3》虽然换了制作组后风格大改，但这些改动十分符合我的口味，这次的新作看上去基本就是三代的升级版，而且弗兰克再次担纲主角也让我这个从初代一路走来的老玩家兴奋不已。最后不得不说一下的就是《生化危机7》，一开始我还以为DEMO的第一人称视角只是出于宣传噱头的考虑，没想到最后真的会以第一人称进行游戏，虽然对这种改变持



■《底特律 化身为人》在编辑部内得到了不错的支持度。

观望态度，但是《生化》毕竟是《生化》，还是必须要玩的。



因为今年的游戏，大多可以在未来一年内体验到，所以期待很多，不过最关注的要数《看门狗2》，毕竟育碧游戏的二代总能为玩家带来惊喜。相比前作给玩家留下的缩水和乏味的印象，本作的宣传内容低调了不少，稍高于水平线的画面，加之丰富的游戏性，这款沙箱游戏值得期待。然后，第二吸引我的就是《荣耀战魂》了，因为去年将之完全当做了纯多人联机作品，今年育碧突然公布单人剧情模式的存在，这对于崇拜肌肉和冷兵器战斗的笥子我而言，简直就是毒药啊！



本届E3让我非常期待的作品有很多，包括从去年就开始期待的《地平线 期待黎明》，强行从《厨房》变成《恶灵古堡》的《生化危机7》，还有满满《生化奇兵》味的《寡欢之城》等等，不过最期待的游戏毫无疑问还是《女神异闻录5》，虽然战斗系统还是非常传统的那一套，但是其独特的美术风格毫无疑问发挥到了极致，加上中二度爆表的设定很对本人电波。中文版要是不同步的话，日版限定不可避。



充满近未来科幻风格的《底特律 化身为人》虽然在本届E3上没有进行太着重的宣传，但仍然激起了我对本作的关注。机器人是否会拥有情感、以及拥有情感之后能否享受和人类一样的待遇，这一直以来都是科幻作品热衷探讨话题。Quantic Dream 这个制作商一向善于用电影化的手法讲故事，从E3新公布的宣传片亦可以看出，玩家可以做出非常多关乎角色生死的选择。在伦理道德的边界线上，Quantic Dream又会呈现出怎样的矛盾与冲突？届时玩家又将面临怎样两难的选择？光是这些，就足以令我期待不已了。



《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》：因为在发布会开始之前就已经收到消息说Rocksteady小组会参加这次的E3，原本以为会正式公开《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士年度版》或者新的DLC之类的，结果没想到会是在PS VR的游戏阵容环节听到丑爷的声音。看了各试玩报告之后因为某段游戏内容让我受到了心理冲击的同时又感觉似乎被编剧给玩了，不过日后如果有机会入手PSVR的话这一作肯定是要尝试一下。

《地平线 期待黎明》：原本在去年E3看展示时就已经有些在意这部作品了，这次新公开的骑乘要素更是让人眼前一亮，就是不知道那长颈鹿似的机器兽能不能骑……

《狂怒传说》：按照官方的宣传来看《TOB》其实有参展，但存在感太低。不过公布了几段让粉丝们十分关心的实机影像，总算是能知道这一作的战斗系统实际动起来是什么样一种效果。我的下半年估计就全交给它了。



从去年和各位读者一样看UCG的直播，到今年与UCG的编辑同事们一起看直播。对于我这位实习新编辑而言，能写下这段文字且作为读者的你能够看到这段文字，这件事本身就是这届E3对于我最大的意义所在。说回游戏，本届E3最吸引我的游戏当然是《巫师3》的本体——《昆特牌 巫师卡牌游戏》啦。作为一名系列小说和游戏的忠实粉丝，能够玩到一款集合了系列人物的卡牌游戏，这本身就是一件幸事，更不用说它还从《巫师3》中独立了出来。我只能说“Take my money and shut up！”什么！？这游戏居然基本免费！简直良心！那还犹豫什么，来局昆特牌啊！

如何看待三款变化巨大的系列新作？

《塞尔达传说》



林克像个野人一样，在静谧的大自然寂寞地生存，许多原本简单的系统被复杂化。这样的《塞尔达》似乎变得麻烦了，甚至有些落入俗套。但是试玩版几乎没有任务，只用了2%不到的地图就证明了开放世界本该到处可玩，也就是新作所谓“野外冒险（Open-Air Adventure）”的游戏类型。数不尽的细节和无处不在的自由互动，更是让我深信新作其实“很塞尔达”。只要在谜题的难度和探索的回报方面做到位的话，《荒野之息》带来的就会是一个始终有趣、与众不同的开放世界。



对于接触这个系列的记忆还停留在《小人帽》时代的我来说，《塞尔达传说 荒野之息》带来的震撼是巨大的，那个在我心目中显得颇为古典而自成一派的元祖角色扮演游戏，突然摇身一变，就成为了一个有着种种主流美式RPG特征，又不缺乏自己风格的作品，的确是令人讶异。我个人感觉本作的动作要素和RPG要素之间的比例和其他开放世界RPG比起来要更为均衡，也因此显得更有《塞尔达传说》的风味。但是我也必须坦白，Wii U目前的机能，严重拖了这款优秀游戏的后腿，考虑到本作还会有NX版，Wii U版的销量实在是堪忧。





与其说《塞尔达传说》是变样了，不如说是进化了更为恰当。从最早的俯视角2D到3D，再到《黄昏公主》加入体感，《塞尔达传说》是随着时代在不断进步的。而《天空之剑》可以说已经将线性流程发挥到了极致，而在这之后，业界已经推出了很多形式上更加优秀的作品。继续沿着老套路是难以有所突破的。想必任天堂也是意识到这些，因此本作做成开放世界，加入烹饪和制作武器等要素，都可以认为是系列为了寻求突破而作的进化。至于让人吐槽的衣服不绿、砍草不掉红心等等，其实这些所谓的传统都是次要的，重要的是游戏好玩。说到底，《塞尔达传说》什么时候让我们失望过？

《生化危机7》

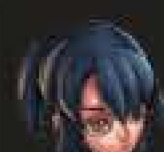


《生化7》采用第一人称让很多人大吃一惊，其实回到系列初代开发的时候，三上真司最初想制作的《生化》恰恰就是第一人称的，只不过迫于机能和技术才采用了后来的形式。5代和6代虽然在“生存恐怖”的道路上越走越远，但却是系列销量最高的两作（分别为700万和650万），即使是惹来诸多诟病的《浣熊市行动》，也有240万的不俗成绩。Capcom敢于对一个历经20年的系列做如此重大的变革，敢于让看家之作放弃全球热卖的“打枪”主题，而是回归恐怖的本源，其决心个人觉得首先值得钦佩。当然，这次改革能否成为《生化4》那样的转折点还有待时间的检验。





对于这次《生化危机7》的大胆改变，个人持谨慎悲观态度。《生化危机》从初代到《生化危机0》可视为第一阶段，从4代到6代可视为第2阶段。事实证明，4代的求新求变确实是神来之笔，让整个系列又辉煌了十年时间。基于这点，《生化危机7》不管变得多夸张离谱，至少在现阶段是没有什么不能接受的。但自三上、神谷等一大票神人离开Capcom后，Capcom社内是否还有这样的天才值得怀疑。当初5代的萧规曹随让竹内润没少挨骂，结果后来竹内润果断放手6代，一帮小弟搞出一致差评的6代。如今7代转型，想法是美好的，但能否变为现实很不好说。这次的DEMO看上去就是个《P.T》LIKE的东西，完全没有让人感受到如此转型的必要。相比当年全球一致好评的4代居村DEMO，真是差了不止一点半点。如今游戏已经确定明年年初就卖，现在再改游戏玩法已经不可能，作为生化FAN只能期待Capcom届时能够狠狠打我的脸了



在E3期间我试玩的是《生化危机7》的VR版本。实话实说从一个伪非《生化》粉来说，这个DEMO并没什么亮点。故弄玄虚一直不是“《生化危机》系列”的作风，而这个DEMO偏偏就是在故弄玄虚，而且效果有点东施效颦。话说回来，《生化危机7》的改革我还是支持的。对于一个以往主打生存恐怖的游戏来说，主视角其实是个不错的选择，只希望制作组这次不要玩脱了，毕竟留给他们的时间（明年1月发售）也不多了。





《战神》



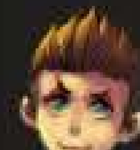
当《战神Ⅲ》的结尾处，预示着将希望洒向人间的奎托斯有可能涅槃重生时，我就坚信战神的传奇并不会就此落幕。即便如此，当索尼发布会开场，奎爷正式亮相的那一刻，我仍然丧失了所谓的“专业”，激动地鼓掌喝彩起来。

发布会的那段实机演示，过后我也就看了十来遍，试图去寻找一些不为人知的细节。但我发现过度的解读其实没有太多的必要，毕竟新战神给我们的仅仅是一个大框架，能够往里填充的内容太多太多了。

无论是从奔放夸张的美式卡通跳跃至更加写实的整体风格，还是一老一少具有浓浓即视感的角色配置，圣塔莫妮卡都在告别那个大家熟悉的《战神》，而打开了系列重启的大门。作为玩家来说，应该是欢迎这样创新的勇气的，但其中的槽点是，在《最后生还者》大获成功后，PS4有多个重头IP（《神海4》、《往日不再》以及《战神》）都在向这种风格靠拢，这是不是又可以称之为保守呢？



《战神》新作的演示带给了我们一款和印象中的《战神》截然不同的作品，游戏拥有了诸多堪称革命性的改动与变化。不少玩家认为这款游戏不能被称作《战神》，但我觉得暂且不论目前的改动是好还是坏，《战神》这样的老IP确实需要大刀阔斧的改革，否则无法有任何突破。以北欧神话为背景的新舞台足够让玩家产生了浓厚的兴趣与好奇，而像视角与镜头的改良，也算得上是游戏的进步。目前游戏的完成度并不高，相信游戏最后的面貌，一定可以满足大部分玩家的要求。



对于《战神》选择的新方向，其实游戏方式之外，个人最关心的还是剧情和角色的塑造方面。迄今为止，系列用了六部作品将奎爷这一角色塑造得无比丰满。系列自奎爷灭门之仇而起，到三代复仇成功，此次新作中，我们终于看到奎爷获得全新的人生，而他和自己的孩子将有着怎样的未来，相信将会成为新作中最勾人的情节。当然，希腊战神乱入北欧神话的故事框架也十分值得期待，总之个人对于制作组求新求变持肯定态度，毕竟没有尝试，游戏就不会有所发展。

Xbox One S和天蝎，你的选择是？

微软这次一口气公布了两台新 Xbox，前脚宣布今年 8 月卖 Xbox One S，后脚就公布明年年底就卖新一代 Xbox“天蝎”，不禁让人怀疑：你究竟还想不想让 Xbox One S 卖好？如果没有天蝎的存在，相信不少玩家比如我，就算有了 Xbox One 也会忍不住再买一台。但一年后就有天蝎，这笔钱掏得值不值，就有待商榷了。

个人认为，微软明知不可为而为之，意在向全球玩家表示：我们今后仍将专注于Xbox的发展。Xbox One 如今卖不过 PS4，除了 PS4 的确强大之外，Xbox One 自身也存在很多缺点。相比 X360，Xbox One 的系统在很多方面都有退化，这点是最让人难以理解的。捆绑机顶盒与 Kinect，使 Xbox One 削弱了游戏功能，和专注于游戏的 PS4 形成了鲜明对比。Xbox 玩家都希望 Xbox One 这一页能够尽快揭过，然而近年来微软的一系列举措也让人怀疑，微软是否还有兴趣继续玩下去，有关 Xbox One 将是最后一代 Xbox 的传言不胫而走。如今微软以实际行动打消了玩家的顾虑。天蝎毫无疑问是必买的，至于 Xbox One S，如果你还没有入手 Xbox One，但又有几个想玩的 Xbox 游戏，那么 S 是截止到明年此时的最佳选择。





微软不出所料地公布了 XOne 改良机型 XOne S，虽然对于游戏性能提升来说并没有什么差别，但体积缩小 40%、电源内置以及可选的最高 2T 硬盘，足以让人看出与原版的巨大进步。虽然我作为 XOne 老式大黑盒用户不会去再买一台，但是现在绝对是购买 XOne 最好的时机，心动的玩家可以立马入手了。不过 XOne S 出于“紧凑”考虑取消 Kinect One 接口，想要连接 Kinect 的玩家必须购买相应的转接头，这也从侧面看出了微软对待 Kinect 的态度，这让第一时间购买了同捆 Kinect 版本并且吃灰至今的玩家们情何以堪。

至于天蝎计划，我认为大可暂时忽略，一是离 2017 年年底还有很长的时间，二是参数、售价都还没有影子，即便真的有画质的提升，参考基于核心玩家打造的精英手柄定价，恐怕该主机的价格也并不会太亲民。就我而言，如果天蝎计划真是两倍甚至更高于普通 XOne 的定价，那么在 Play Anywhere 政策的支持下，我也许会用这个钱去买一张旗舰显卡。



我从来不算是个对前沿电子产品感兴趣的人，对于画面的追求也只能算是普通，所以起码目前阶段来说，天蝎根本不在我的考虑范围内，因为买了这台新主机也只是消费的开端而已，没有 4K 显示设备配套，买也是白买。相比起来 XOne S 则非常务实，今年 8 月就卖，硬件配置有提升，体积和重量减少，还取消了能够降低发热但是略显累赘的外置电源，首发的颜色还是白色，用了两年多黑色 XOne 的我简直找不到不换的理由，更何况对于已经是电子版狂人的我来说，2TB 版本的硬盘容量提升太过巨大，根本无从拒绝，399 美元已准备好，Shut up and take my money！

PlayStation VR值得首发入手吗？

今年各家的 VR 设备相继发售，而 PlayStation VR 无论是在价格，或是游戏阵容的保障上，无疑是最具竞争力的一款，也符合普通玩家的消费力承受水平。至于首发与否，就我个人而言，在几次游戏展会中试玩过一些游戏 DEMO 后，我对现阶段 PS VR 的评价是“体验一流，观感稍逊”，真实的临场感是绝对毋庸置疑的，但由于分辨率不足所带来的画面颗粒感也同样明显，不过即便后续 PS VR 提升了本身的硬件参数，以目前 PS4 的机能也无法很好的支持，肯定需要搭配性能更高的 PS4.5 才行。因此即便缺点和优点同样明显，作为一个喜欢尝试新鲜事物的玩家，我还是更倾向于在客观条件允许的情况下第一时间购入，毕竟除了专用游戏外，其本身还搭载了“剧院模式”，作为沉浸式的头戴显示器来体验普通的 PS4 游戏也是不错的选择。

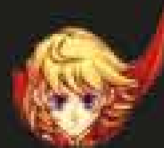
对于 PS VR 暂时我是保持观望态度的。毕竟我个人曾经在各种展会里多次体验过 PS VR，但给我的印象还不是很完美，比如分辨率对于肉眼来说还是有点偏低，其次是目前的作品阵容里还未有一款让我一定要买的决定性作品。其实姑且不论 VR 以后是不是游戏的发展趋势，我觉得对于一款新产品，首发购入的最大意义无非是表信仰或者炫耀。就算以后会有一款让我很想玩的游戏不得不买，先观望一下看看发售之后的情况再购入也是更合理的做法。加上历来新主机首批商品里或多或少都会有一些硬件问题，比如不说早期广为人知的 X360“三红”，我首发购入的 PS4 也难免“中招”，出现了自动吐碟的问题，所以像 PS VR 这类新概念的产品我觉得更应该理智看待。



并不会。这次 E3 上我有幸试玩到了几款 PS VR 游戏，但除了《Far Point》外，其余 PS VR 游戏的素质其实相当一般。除了视觉效果有所区别外，操作实际上和一般主机游戏如出一辙，体验也没有想象中的那样得到极大的提升。当然，VR 体验本身还是有一定的新鲜感的，但问题就是现在大部分 VR 游戏除了新鲜感外就没什么特别的了。这样看来 VR 乃至 PS VR 还有相当长的一段路要走，正因为如此，虽然我对 PS VR 有兴趣，但如果让我首发入一个的话，我还是会拒绝的。



你支持微软的Play Anywhere吗?



作为一个玩龄超过20年的主机玩家,我对于PC游戏一向不怎么感冒。如果只是一款游戏同时推出Xbox One版和Windows 10版,那么作为主机玩家当然不会觉得这是什么好事。不过这次微软的Play Anywhere不仅做到买一送一,而且存档数据全部共通,只能用“厚道”两个字来形容了。很多日厂如今也在不断将自己的看家大作往PC平台上搬,这对于扩大用户群体是有明显作用的。当年任天堂的NGC失败,导致很多经典系列的销量大幅缩水,这一影响一直持续到今天。微软如今面对的情况和任天堂十分相似,Xbox One全球销量被PS4压制,导致旗下诸多名作的最新作销量下降,像《神鬼寓言》甚至直接消失。在不能为竞争对手出力的情况下,选择PC平台来维持这些大作的人气是上佳选择,更何况Windows 10本来也是微软的主打产品。如果始终拘泥于主机平台,固然会让主机玩家一时畅快,但最后的结果可能就是更多的《神鬼寓言》和狮头工作室出现。而Play Anywhere也算是对玩家的补偿,相信未来一两年内微软都会坚持这一原则,至于未来如何,就要看天蝎的成绩了。



Play Anywhere概念的提出,标志着微软已经决心要以“服务”彻底取代“硬件”在游戏娱乐业中的布局,一切均围绕Windows10展开。这对于大众玩家而言无疑是一大福音,除了能在通用平台上体验到第一方独占大作外,今后的存档成就共通以及联机游戏等功能加入后,便能够真正意义上实现随时随地游玩自己喜欢的游戏,何乐而不为?在这个以网络服务为主导的时代,早就应该抛弃对于硬件平台的狭隘坚持,玩家更应该关注的是“如何以更少的投入获得更好的游戏体验”,而非“我能在什么平台上玩到某款游戏”。





当然政策虽好,短时间内仍难以普及,首先最大的问题就是PC平台Windows10搭载的专属应用商店体验太差——下载出错、游戏优化不到位、基本功能缺失等诸多问题屡见不鲜,也导致了很多玩家望而却步。除此之外,如何防止盗版、作弊等PC游戏的“顽症”,以及不同平台间平衡性的差异(比如键鼠与手柄等硬件差异)、第三方游戏的支持力度等,也是亟待微软解决的问题。



Play Anywhere的服务我个人是十分支持的,第一方游戏在Win10和XOne之间支持Cross Buy买一得二,并通过云存档同步存档和成就,岂不美哉?通过这一服务Xbox玩家不必再局限在主机、在客厅里玩游戏,只要有性能过得去的游戏本,就能在出外差旅时也能享受游戏的乐趣,同时如果想享受高画质带来的视觉享受,也能通过升级电脑配置的方式来达到要求。

但是,微软本身必须先解决一些摆在眼前的问题,比如针对Win10平台进行更好的游戏优化,提高Win10商城的用户体验,同时还需要考虑不同平台之间,在控制设备不同的情况下,具有竞技性的游戏如何协调两个机种玩家之间的公平等。

E3 2016人气聚焦点



个人感觉今年没有能战翻任天堂展台的存在了,我第一天就感受到了排试玩队伍的绝望,沿着入口处队伍一直往后走,我经过了整个任天堂展台,绕过了索尼展台和他们的内部试玩区入口,最后甚至拐到任天堂媒体试玩区后方的员工休息区,才终于排上了队。而且期间历经3个小时才终于玩上了30分钟的试玩。可怕的是,这已经是非常走运的结果了,之后的两天我听说不少人排了6个小时才能玩上,或是干脆排了一天但是根本没玩上。也正因为如此,整个E3现场最有人气的游戏肯定就是《塞尔达传说 荒野之息》。而如果不把这个游戏算进去,那么第一方里竞争力比较大的有《地平线 期待黎明》和《再生核心》,PS VR游戏里则是《Farpoint》,但是因为今年索尼展台开始大规模推行他们使用Experience PlayStation应用预订试玩的政策,导致现场看不出来人气,但是每天预订APP里《地平线 期待黎明》和《Farpoint》的预约都是被秒杀,实在是让人有点无奈。

至于赠品方面,个人首推《昆特牌 巫师卡牌游戏》,附送的赠品除了一个《昆特牌》主题的环保袋和一件主题T恤,还有闪卡式印刷的昆特牌磁贴三张,如果玩家够诚心,还可以在现场收集各位制作人的名片,每一位制作人的名片卡背都是一张不一样的昆特牌!集齐了可以召唤从天而降的萝卜(并不能)!同时EA PLAY送的赠品袋也不错,内有《泰坦天降2》的海报和《BF1》主题的水壶,不过还硬塞了一堆乱七八糟的小广告在里面,把逼格给硬生生拉下来了。



▲赠品主体在左边,右上的基本都是EA自家游戏的宣传文件。



在笔者看来,今年E3没几个展台人气高的。当然也只是相对而言,毕竟在任天堂的展台面前,无论你家展台有多少人,你都不可能比任天堂展台排队试玩的队伍长。《塞尔达传说 荒野之息》也顺理成章地成为了E3现场人气最高的游戏,几乎每一天本作的试玩台都是排着长得不见头的队伍。索尼以及微软的展台虽然也有很多人,但从“人口密度”来看,它们和任天堂相比还是稍逊一筹。

说到“人口密度”,还有一个展台是和任天堂一样,E3三天每天都是人来人往的,那就是Atlus。凭着《女神异闻录5》在美国地区的超高人气和展台赠送的精美赠品,Atlus的展台一直保持着超高的人流量。《女神异闻录5》主题的袋子以及帽子也因此成为了E3现场人气最高的赠品,几乎E3现场的每一个角落,你都能看到有人背着那个袋子同时戴着那顶羞耻度很高的猫耳帽子。除了《女神异闻录5》,Atlus展台还有其他一些奇奇怪怪的游戏试玩,例如《如龙 极》,不得不说在美国看到这游戏感觉真有点怪怪的……必须试玩展台上一定数量游戏才能换取帽子的设定也让人觉得Atlus展台的人群其实都是“醉翁之意不在酒”。为了帽子老美们也是够拼的,然而《女神异闻录5》本身人气高也是个不争的事实。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

06.05 育碧将对自家 E3 发布会进行官方中文转播。

06.06 Square Enix 宣布将在 PS4 平台上高清重制《最终幻想Ⅻ》。

06.07 微软公布 Xbox 夏季更新内容详情。

06.07 PC 神作《XCOM》主机版续作 9 月发售。

06.08《不义联盟 2》正式公布，2017 年内上市。

06.08 精灵宝可梦官方人气票选，忍者蛙居首，皮神仅排第四。

06.08 SE 宣布《最终幻想 零式 Online》国服将于 6 月开启 β 测试。

06.09《看门狗 2》2016 年 11 月 15 日中文版同步上市。

06.10 育碧宣布关闭旗下卡萨布兰卡工作室。

06.10 任天堂 3DS 掌机全球总销量突破 6000 万台。

06.10 索尼官方确认 PS4 新机型存在。

06.13 EA Play 2016 发布会召开。

06.13 Bethesda E3 2016 发布会召开。

06.13 Xbox One S 详细情报发布会前惨遭泄露。

06.13 雷蛇公布新款 VR 设备，售价 399 美元。

06.14 微软、育碧、索尼三场发布会连续召开。

06.15 谢恩伟透露国行 Xbox One S 有望年内上市。

06.16 传闻《皇室战争》开发商 Supercell 将被收购。

06.19《守望先锋》竞技模式详情公布。

06.20 索尼 PS4 新手柄注册信息曝光。

06.21 腾讯 86 亿美元完成对 Supercell 的收购计划。

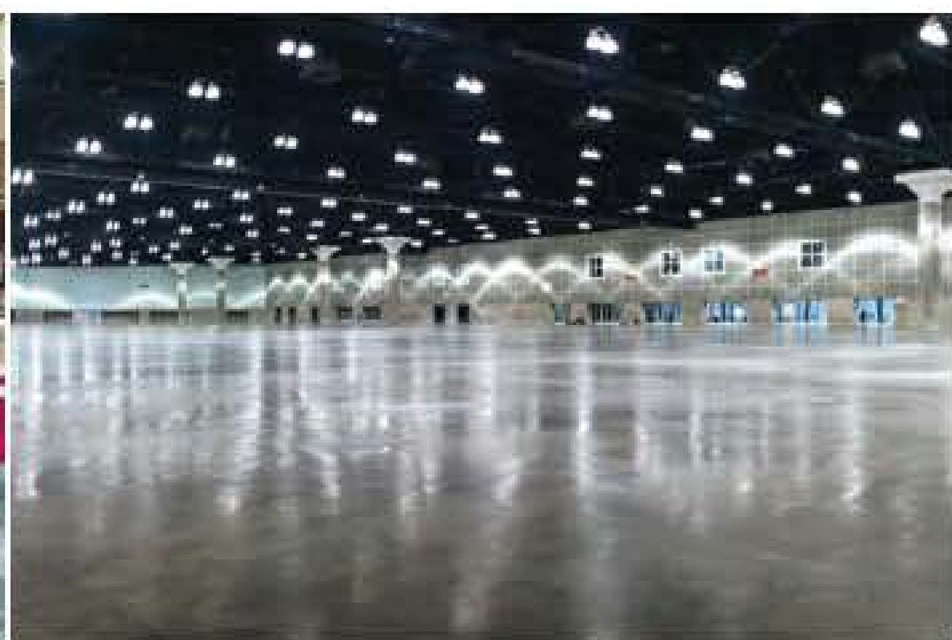
TOPIC E3 参与人数73000破纪录

6 月 16 日，美国娱乐软件协会（ESA）公布了今年 E3 展会的一些数据。首先，作为不向普通玩家完全开放的专业展会，今年参加 E3 展会的综合参与人数达到了历史新高的 73000 人，这一数据远高于去年展会 52000 人的成绩。不过值得一提的是，在参与 E3 展会的这七万名到场者中，只有 50300 位专业的游戏从业人员、分析师、记者等。因为动视暴雪以及迪士尼等大厂的相继退出，这一数字相比去年其实呈现出了减少的势头。不过，因为今年首次增加了面向普通玩家开放的外围活动，E3 Live 全部两万张门票转化为两万名参与展会的游戏玩家。而这一增加普通玩家参与度的举措，也成为今年 E3 的一项重要改变。

除了现场的参与者外，全球各地的玩家也同样为 E3 而疯狂。今年 E3 展的相关社交媒体成绩均为历史最高，其中提到 E3 的推特数量超过 700 万次，相关文章最高点赞数突破 50 万，而玩家更为关心的发布会环节，仅在 E3 官方直播渠道 Twitch 上面的统计数字就超过 4200 万，成为收视率最高的游戏视频直播。而支持 E3 完成这项伟大成绩的，则是众多的工作人员，以及 250 多家游戏公司带来的超过 1600 款产品。最后，ESA 总裁兼 CEO 迈克尔·D·卡拉格（Michael D. Gallagher）如是说道："玩家将会是今年 E3 的大赢家，E3 展上所展现的技术进步将重新定义电子娱乐。而革新和创意将会把业界带到一个全新的高度，并创造继续成长的契机。"与此同时，官方也公布了明年展会的召开时间为 6 月 13~15 日，地点还是洛杉矶的会展中心。另外，因为签下了三年的合作协议，在未来的一段时间内，E3 展会仍旧会选择在这里继续召开。

顺带一提，虽然对玩家来说可能并不重要，不过今年的第四届"E3 游戏学院竞赛"中，萨凡纳艺术设计学院战胜其他 30 余所提交游戏的对手，成为最终获胜者。





业界声音 SCENE



E3 展会中，外媒 gamesindustry 对 Xbox 总负责人菲尔・斯宾塞进行了采访提问，在回答微软和索尼哪一方的游戏阵容更强大时，他表示出了对自家游戏阵容的自信，菲尔提到了《战争机器 4》、《极限竞速 地平线 3》、《丧尸围城 4》等多款独占大作，这些作品将让他们未来一两年的阵容无比充实。当然，回答的同时，菲尔也表示了对索尼游戏阵容的充分肯定，尤其对《神秘海域 4》赞不绝口。

我为我们这两年的游戏阵容感到自豪，我们并没有落于下风。



近日，Valve 联合创始人 Gabe Newell 称，公司将通过"预支 Steam 收入"的方式为独立 VR 开发者提供资助。Newell 表示要求新开发者在试水 VR 游戏的同时，还要考虑平台独占实在根本就是强人所难。所以为了支持这些开发者，Steam 愿意替他们分担一些风险，而 Steam 的需求则十分简单，只要开发者顺手做一个对应 Steam 的版本即可。

我们很乐意为尝试打造 VR 游戏的独立开发者提供资金。

GAME 《最终幻想XII 黄道纪元》将于明年登陆PS4

Square Enix 官方宣布，将对 PS2 平台上发行的 RPG 大作《最终幻想XII》进行 HD 重制，2006 年发售的《最终幻想XII》是系列中最为成功的作品之一，本作兼具演出效果和策略性的战斗系统，在当时可谓改变了玩家对 RPG 作品的认知。在获得玩家一致赞誉的同时，也拿下了 PlayStation Awards 2006 的“双重白金奖”、2006 日本游戏大赏的最优秀奖、2006 Edge Awards 最佳游戏等众多奖项，成为 2006 年游戏界的最大赢家之一。

此次的重制版游戏名为《最终幻想XII 黄道纪元》（Final Fantasy XII：THE ZODIAC AGE），虽然没有确定发售日，不过 SE 确认本作将在明年内与各位玩家见面。《黄道纪元》是以《最终幻想XII 国际版》为基础进行制作的，本作在最初版本的基础上革新了系统，划分出 12 个职业，并将执照盘变更为 12 个，因此当年国际版的副标题被定为“黄道十二宫系统”，此次重制版“黄道纪元”的副标题也是由此而来。内容方面，《最终幻想XII 国际版》中开启四倍速的功能，以及 BOSS 连战模式都将继续保留。同时，游戏也对系统进行了改善，人物建模及过场动画高清重制，BGM 也进行了重新收录，追加自动存档功能。另外，虽然官方没有确认推出中文版，不过考虑到最近的《最终幻想X》重制版均有中文版本，所以本作的中文化同样值得期待。




■右边的PS4版本画面明显要鲜亮许多。

GEAR 雷蛇公布售价399美元新款VR设备

E3 期间，著名游戏外设厂商雷蛇公布了他们全新研发的开源 VR 设备（Open-source Virtual Realtiy，OSVR），设备全名“Hacker Development Kit 2”，简称“HDK2”。官方定价为 399 美元，预计今年 7 月正式发售。据雷蛇官方公布的设备参数，HDK2 将拥有 2160×1200 分辨率、双 OLED 显示屏、90Hz 低延迟刷新率和定制柔性聚焦透镜组。因为 HDK2 是一款开源设备，所以对应所有非封闭平台 VR 游戏，玩家可以使用它直接在 Steam 平台上畅玩 VR 游戏。而之前已经发售的第一代 HDK 设备，将继续以 299 美元的价格进行销售。

就产品性价比而言，HDK2 的售价要远低于 Oculus Rift 的 599 美元，以及 HTC Vive 高昂的 799 美元定价。设备参数没有太大劣势，但开源的特性让它有了更广泛的适用性，不过同样因为没有任何平台的明确支持，这款设备单纯用来游玩游戏的话，也可能会在未来存在一些小限制。

最后，这款设备对 PC 主机的最低显卡要求和 Oculus Rift 等主流 VR 设备相同，也是 GTX970、AMD R9 290 或更高。





业界声音 SCENE



NX 主机可以帮助任天堂赢回流失的用户。

近日，育碧 EMEA 负责人 Alain Corre 向媒体表示了对任天堂新主机的信心。Alain Corre 表示他们很珍惜与任天堂的合作，任天堂主机也有着可观的品牌价值，而且他们独特的市场定位，总能让育碧和他们的合作擦出花火。虽然目前 NX 主机尚未有更多情报公布，育碧却已经确定了自家的《舞力全开 2017》将会首发支持 NX 主机。

新闻短波 INFO

任天堂宣布 3DS 全球总销量突破6000万

今年五月份，被任天堂视作 3DS 大家族（任天堂提到的“3DS 大家族”为包括 2DS 在内的所有 3DS 机型）发展的重大里程碑。随着近期 2DS 掌机高达 20% 的降价活动（价格由 100 美元降至了 80 美元），以及 3DS 掌机不断推出新配色创造出的旺盛生命力，3DS 系列掌机总销量成功出货 6000 万。在谈到详细数据的时候，任天堂表示 3DS 掌机五月份的销量比四月高出了 38%，相比去年同期则更是暴增 148%。



《魔兽》打破游戏改编电影票房纪录

6 月初上映的游戏改编电影《魔兽》（Warcraft），公映后获得了不错的票房成绩，轻松超越《波斯王子 时之沙》在 2010 年创下的游戏改编电影票房 3.36 亿美元的纪录。根据权威票房统计机构数据显示，魔兽全球票房接近 4 亿美元，不过这部电影在美国本土的票房并不理想，仅有 3700 万美元，而我国影迷贡献的票房超过 2 亿美元，成为替本片贡献票房的主力部队。根据情报显示，《魔兽》投资成本约为 1.6 亿美元，所以影片在商业上不能算是大成功，不过本片导演邓肯·琼斯已经明确表示希望继续拍摄续集电影。



GEAR Neo主机是为了更好地满足高端玩家需求而诞生

新闻短波 INFO

育碧关闭旗下卡萨布兰卡工作室

6月10日，育碧宣布将关闭位于摩洛哥的育碧卡萨布兰卡工作室，正式关闭时间为6月13日。卡萨布兰卡工作室的员工在一周前已经获知了这个决定，育碧方面承诺将会安排他们转到旗下其它工作室进行工作，而对于决定离开的员工也会进行相应协助。育碧卡萨布兰卡成立于1998年，18年来参与开发了超过26款游戏作品。育碧移动执行主管 Jean-Michel Detoc 表示，关闭卡萨布兰卡是游戏市场发展变化的结果，因为他们找不到让卡萨布兰卡工作室发展的模式。卡萨布兰卡关闭后，育碧还有29个工作室遍布于全球17个国家。



《古墓丽影》电影版主演确认

在游戏系列重启并获得不俗反响后，《古墓丽影》电影作品终于也获得和粉丝再度见面的机会。目前，《古墓丽影》新片主演已经确定，将由参演过《丹麦女孩》和《机械姬》等片的瑞典女星阿丽西亚·维坎德饰演新版劳拉。值得一提的是，与大部分参演游戏改编电影却根本没玩过游戏的演员不同，阿丽西亚·维坎德在"《古墓丽影》系列"早期就已经是劳拉的忠实粉丝。演艺成就方面，去年刚刚27岁的阿丽西亚，就凭借《丹麦女孩》一片，战胜凯特·温斯莱特等大咖斩获最佳女配角奖。







在今年的E3展会之后，SIE主席兼CEO安德鲁·豪斯在近日接受媒体的专访，并谈论了一些有关硬件的问题。在采访中，安德鲁首先表示自己对微软在发布会上公布"天蝎计划"(Scorpio)的举动感到惊讶。索尼官方在E3展前确定了"Neo"的存在，安德鲁也确定原本确实是有相关的发布会安排，不过，考虑到最终的发布会效果，他们进行了取舍，所以索尼最终还是决定不在E3上提及新主机的信息。他们更希望玩家获得纯粹的游戏体验，而不是被不可预知的硬件变化而扫兴。发布会结束后，安德鲁也认为索尼做出了正确的决定。

关于新主机的定位，安德鲁透露，Neo目前来说还没有做好充分准备。他认为在短时间内给予消费者满足，才是科技行业的最佳策略。电子产品就应该像苹果公司那样，为用户创造"即刻购买"的节奏。这个经验也是索尼从PS4发布后出现的质疑中获得的，在2013年PS4主机概念初次曝光时，因为索尼没有同时公布主机实体，遭遇了不少质疑的声音，这也让他们意识到，现在的业界已经发生了改变。所以，他觉得在主机发售前一年甚至更长时间内，就提前公布项目的存在并不符合现在最成功的模式节奏。

本世代主机的设计时间晚于4K电视和VR技术的兴起，为了跟上这股新兴的潮流，索尼和微软都做出了在本世代升级主机的打算。关于Neo的定位，安德鲁表示它并不是现在主机的替代者，Neo将和PS4共享同一个生命周期。他们将Neo定位为一个更高端一些的PlayStaion 4，绝不是世代的更新，这一点在设计Neo的时候就已经非常明确。安德鲁说道："更广阔的技术环境，以及如今消费者对（产品）革新频率的接受程度促生了我们打造Neo的想法，但我不是在暗示我们想要让游戏产业走向如智能手机一样，两年就要进行硬件升级的方向。因为这会让我们失去很多完善平台、改进游戏体验的机会。"

所以豪斯做出总结称，研发Neo的一个关键动机是留住那些高端用户，防止他们在主机生命周期刚刚过半时就抛弃这个平台，投向高端PC的怀抱。同时，这也将会是一个很好的机遇，让索尼可以去反思传统主机生命周期变化，同时在正常的主机生命周期中提供些新的内容，以及更好的体验。

TOPIC 腾讯86亿美元收购Supercell工作室

腾讯此次的收购举动，最早在6月16日就被华尔街日报爆出，当时的估算下，此次收购计划的成本可能会高达90亿美元。而在6月21日，这次收购行动已经正式完成。腾讯官方正式发布公告，宣布从日本软银集团手中收购走了他们持有的Supercell股份。腾讯收购股份的比例为84.3%，钱款将分为三期支付，预计价格将达到86亿美元。此外公告中还透露了一些有关收购的其他信息，股份收购协议的条款规定，腾讯公司收购Supercell的待售证券后，Supercell现有管理层仍将维持独立营运，并将继续以芬兰为总部。

Supercell作为时下最火爆的手游《部落冲突》与《皇室战争》的开发商，他们的赚钱能力自然是毋庸置疑，《部落冲突》在iOS上的日收入高达84万美元左右，稍次一些的《皇室战争》每日也有43万美元左右的进账，而他们的另外两款手游《卡通农场》和《海岛奇兵》，尽管无法与上面两款招牌作品相比，却也是一流的吸金高手。凭借游戏的巨大成功，在2013到2015年的短短时间内，Supercell的年收入涨了近三倍，去年总收入超过23亿美元，旗下活跃用户数量将近1亿人。与庞大的盈利数据形成鲜明对比的是，这家公司的员工仅有180名左右。在去年4月，软银对Supercell的估值大约为55亿~110亿美元左右，所以此次的收购价格基本在预期之中。





黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

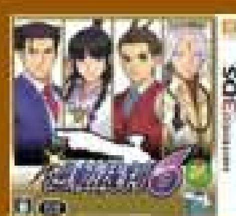
GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 灵玹·帕多玛·克莱因 ■出自《逆转裁判6》 ■Coser 果汁

逆转裁判6

逆转裁判6

■Capcom ■文字冒险
■2016年6月9日 ■日版



3DS

- 充满感染力的演出方式
- 长度厚道且引人入胜的剧情
- 更为丰富的游戏系统



热血推荐

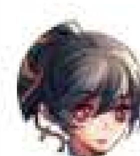
26



系列走上3DS平台以来，更为细致的演出就充满了感染力。**本作也不例外，在煽情之处甚至能让人眼睛湿润。**而剧本长度也十分厚道，正常通关需25小时左右。新增的两个系统“灵媒幻象”与“映像比对”难度颇高，需要玩家仔细思考才能找出关键的矛盾之处，进一步丰富了游戏的玩法。



表现中规中矩的《逆转》新作，故事跌宕起伏，节奏张弛适度。绫里真宵、春美等一众老角色的登场让系列老玩家倍感怀念。侦探部分调查得来的证据比较充分，留下足够的伏线，不会再出现在法庭上被新证据突兀打脸的尴尬。而最终话的感染力更是整部作品的巅峰，相当震撼人心。



作为系列正统续作，前作登场过的主角尽数露面，还有不少怀念的老角色重新登场，让爱好者们倍感亲切。3D画面的演出和细节更加精致，看起来流畅舒适。新的灵媒系统和影像对比玩法万变不离其宗，再加上很多老系统的回归，让人感觉本作没什么创新，比较像集大成的作品。

镜之边缘 催化剂

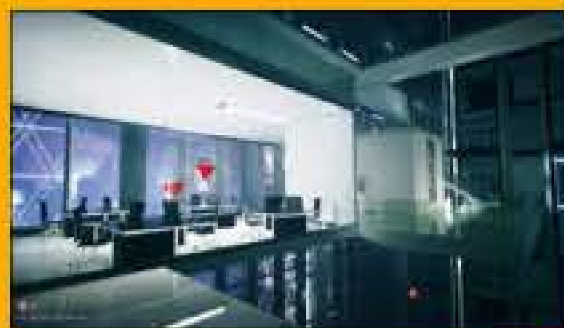
Mirrorr's Edge Catalyst

■EA ■动作
■2016年6月7日 ■中文版



PS4/XOne

- 干净精美的画面
- 帧数流畅，动感十足
- 音效很有代入感



21



游戏的画面精美，看起来非常干净。音乐也很到位，最值得称赞的是跑动时主角的喘息声，让人更有代入感。但在这之外，可圈可点的地方就没那么多了。**整个游戏的内容几乎只有跑，以至于到了后期爽快感便会被枯燥感掩盖。**战斗系统也做得很一般，敌人更多时候像假摔而不是被打倒。



作为系列重启的本作，没有完成好自己的任务。沙箱游戏的方式打乱了剧情节奏，主线加支线以虽然延长了游戏时间，但游戏体验有些支离破碎。同时，因为没有找到合理的展示手段，玩家很难对本作塑造出的城市产生一个具体的印象。只有战斗系统的进化，算是值得肯定的内容。

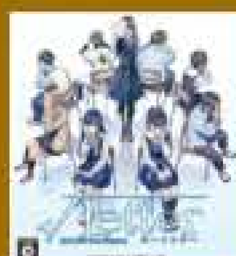


实机游戏画面并没有宣传影像中那样惊艳，极具速度感的游戏方式，总会让人有种一旦起跑就不想停下来的快感。各种帅气的跑酷动作对按键时机和视角朝向都有一定的要求，战斗虽然不是重点，但穿插在奔跑过程中却更能增加刺激感。任务形式虽略显单一，但追求高评价的过程却充满挑战。

方根书简

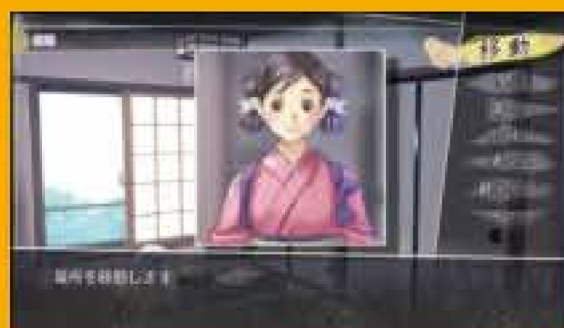
√Letter ルートレター

■角川Games ■文字冒险
■2016年6月16日 ■中文版



PS4/PSV

- 连接过去与现在的新颖故事
- 画风精美、个性鲜明的角色
- 自由的系统与多路线结局



21



在系统方面，本作较之常见的文字AVG拥有更丰富玩法，需要玩家在多个场景中移动，进行证据收集、与角色对峙等行动，代入感较强。**游戏的剧情还是不错的，但叙述节奏略显僵硬是一个扣分点。**另外遗憾的是，作为本作卖点之一的“场景取材于日本实景”，对大多国内玩家而言难以体会得到。



典型的空有一套出彩的剧情设定却毁在剧本上的文字游戏。单论卖相的话本作无论画面还是音乐都让人满意，精美的风景让玩家不禁对岛根县心生向往。可作为文字游戏核心的剧本部分实在让人失望，男主角的代入感极差，故事的展开过于唐突。强行让玩家打二周目也是一大败笔。



岛根县实景取材作为游戏的舞台是最大亮点，实际游戏中的场景也十分漂亮，人设与音乐风格也都保持了清新的风格。游戏的故事相对曲折，也有着很多需要玩家扮演侦探进行调查的地方，保证了游戏的可玩性与自由度。可惜的是，本作的故事算不上出彩，无法让人完全地沉浸其中。



文 乙太 美编 NINA

超级机器人大战V	BNEI	策略角色扮演
多机种 スーパーロボット大战V		日版
2017年内	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4/PSV：未定		

新时代的初登场！首次参战作品详情公开！

今年正值“《机战》系列”25周年，新作的公布自然是板上钉钉之事。不过令玩家们没想到的是，就当大家翘首期盼即将到来的《机战OG 月之住民》时，官方又在25周年的特别活动上突然公布了全新的版权作——《超级机器人大战V》。不过虽然十分意外，但明年就能玩到新的版权作终究是一件值得高兴的事。值得一提的是，本作也公布了会推出中文版的消息，这也将是得到官方中文化的第一款《机战》版权作。本作目前已经公开了一些具体情报，下面就为大家介绍一下本作的参战作品阵容，以及相关战斗演出的前瞻。

不同于“《机战Z》系列”，《超级机器人大战V》并没有成为系列作的计划，故事将会一部完结，因此参战作品的数量自然不如前者。本作的参战作品阵容虽然与《第3次机战Z》有许多相似之处，但是也不乏许多初次参战的作品以及缺席已久的老面孔，《海盗高达》的全系列参战就令人瞩目。本作的故事主题与“航行”有关，可以推测“《海盗高达》系列”会在故事中有着举足轻重的地位。此外，虽然大部分作品从《第3次机战Z》延续而来，但战斗动画在细节处的改动将会是显而易见的，机体追加新武器和新招式也是板上钉钉的事，所以大可不必担心本作会有什么明显的偷工减料。下面便会为大家介绍初次在本作中参战的作品详情，让我们一起来看看吧！

参战作品一览

参战作品
无敌超人赞波特3
无敌钢人泰坦3
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达 闪光的哈萨维（仅机体参战）★
机动战士海盗高达
机动战士海盗高达 -骷髅之心-★
机动战士海盗高达 钢铁的7人（仅机体参战）★
机动战士高达SEED DESTINY
剧场版机动战士高达00 -A wakening of the Trailblazer-
机动战士高达UC
勇者特急★
剧场版机动战舰NADESICO-The prince of darkness-
真盖塔 世界最后之日
真魔神冲击！Z编
真魔神ZERO VS暗黑大将军（仅机体参战）★
全金属狂潮
全金属狂潮？校园篇
全金属狂潮！The Second Raid
全金属狂潮（原作小说版）
EVA新剧场版：序
EVA新剧场版：破
EVA新剧场版：Q
宇宙战舰大和号2199★
Cross Ange 天使与龙的轮舞★

注：列表中标注了“★”号的作品为首次加入“《机战》系列”的作品。

机动战士高达 闪光的哈萨维

机体：Ζ高达　　驾驶员：哈萨维·诺亚

《机动战士高达 闪光的哈萨维》是UC系高达的外传小说作品，故事承接自《逆袭的夏亚》小说版，讲述了布莱德舰长之子哈萨维因为联邦军的不平等条约而与之抗争的故事。结局带有悲剧色彩的本作曾经饱受争议，并且仍未被动画化。





◀光剑斩击后的踢击体现出了Ζ高达的厚重感。



但是作品中登场的机体仍然获得了极高的人气，在《高达》题材的游戏中有着极高的活跃度。本次将作品中的主要机体进行收录，算得上是众望所归，相信哈萨维的座驾Ζ高达也能在游戏中发挥极强的实力。

机动战士海盗高达 骷髅之心

机体：海盗高达X1　驾驶员：托比亚·阿罗纳克斯

自参战《第2次超级机器人大战α》后，《海盗高达》便一直缺席“《机战》系列”。本次《机战V》不仅收录了《海盗高达》，更是将其外传作品收录其中。《骷髅之心》是《海盗高达》的外传漫画，原作由数个短篇故事构成，不过登场角色与《海盗高达》有着极为紧密的联系。值得一提的是，本作的参战列表中虽然包括了续作漫画《钢铁的7人》，但并不会收录相关剧情，不过其参战机体海盗高达X1FC的表现还是值得期待的。









勇者特急

机体：超能加尔　驾驶员：旋风寺舞人



作为Sunrise旗下“《勇者》系列”动画的第四部作品，稍有年纪的读者一定对《勇者特急》不会感到陌生。《勇者特急》同样是一部充满了90年代风味的超级机器人作品，主角机超能加尔拥有标准的超级系机设，其招牌招式“动轮剑”也继承了超级系“一刀流”必杀技的精髓，可谓拉风无比。



真魔神ZERO VS暗黑大将军

机体：真魔神ZERO　驾驶员：兜甲儿



《真魔神ZERO VS暗黑大将军》是一部魔神Z题材的漫画作品，作品中登场的真魔神ZERO可以算得上是目前为止实力最为强劲的魔神。作品的故事与《真魔神冲击！Z篇》的联系并不大，而且由于设定过于神棍并不利于改编，本次仅有机体参战也是情有可原。真魔神ZERO很有可能作为魔神Z的后继机体在游戏中登场，不知道游戏中又将怎么表现其神棍般的实力呢。





Cross Ange 天使与龙的轮舞

机体：维尔奇斯　驾驶员：安琪

2014年开播的《Cross Ange天使与龙的轮舞》算得上是一部话题性极强的作品，作品中的众多女性角色也算得上是亮点之一。女主角安琪驾驶着旧时代的机动兵器维尔奇斯进行战斗，维尔奇斯配备了专用武器“一零式超硬度斩鳞刀”，高机动性以及再生能力也是该机体的特点。值得一提的是，本作的制作人福田己津央同时也是《机动战士高达SEED DESTINY》的导演，两部作品在游戏中的互动也着实令人期待。

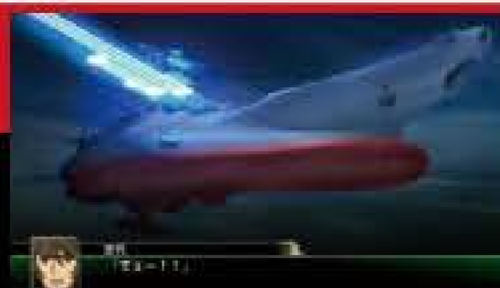






宇宙战舰大和号2199

机体：宇宙战舰大和号 驾驶员：冲田十三、古代进、森雪等





《宇宙战舰大和号2199》是在《宇宙战舰大和号》初代作品的基础上进行改编的动画作品，于2013年进行播出。作为日本最为经典的动画系列，《宇宙战舰大和号》的参战可谓令人意外。虽然是新时代的改编版，不过登场人物与战舰依然是十分原汁原味的。相信大和号的宇宙航行之旅会成为本作的主线故事之一，大和号应该也会成为本作的主战舰活跃在战场之上。



《镜之边缘》是EA于2008年发售的一款以第一人称视角和跑酷相结合的作品，在当时非常新颖亮眼，让很多玩家难以忘怀。时隔8年，它的续作终于出现在了玩家们的视线中。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 昴星团　美编 Juxi

本文对应游戏版本：1.02

注：本文操作按键以PS4版为准。

镜之边缘 催化剂		EA	动作
多机种	Mirrorrsquo's Edge Catalyst		中文版
	2016年6月7日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为449港币		

游戏玩法

玩家要以第一人称视角扮演信使费丝，尽情地在镜之城内探索。游戏除了有极多的收集要素外，还有递送物品和竞速这两种玩法，众多的支线任务也是游戏的乐趣之一。



基本系统

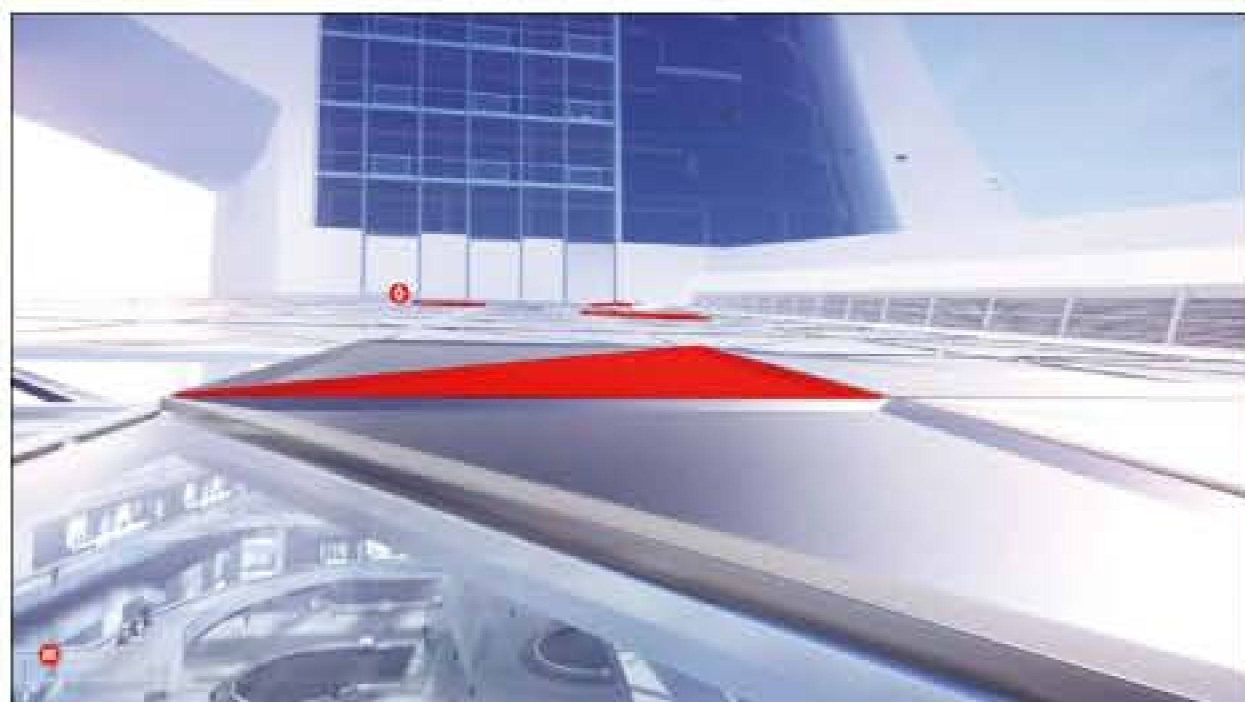
基本操作

功能	PS4	Xbox One
社交内容选择	十字键	十字键
移动/摆荡	左摇杆	左摇杆
调整视角	右摇杆	右摇杆
互动/确定	×	A
干扰器/取消	○	B
出拳	□	X
踢腿	△	Y
跳跃/攀爬	L1	LB

功能	PS4	Xbox One
快速转身（需购买升级）	R1	RB
蹲下	L2	LT
滑铲	奔跑中L2	奔跑中LT
翻滚	滑铲中L2	滑铲中LT
瞬移	R2	RT
开启信使视觉	R3	按下右摇杆
菜单-地图	触摸板	View
暂停选单	Options	Menu

信使视觉

相当于的导航系统，玩家只需要跟随红色标记即可到达目的地点，不过导航并不代表就是最近的道路。想挑战高难度的玩家，可以在暂停菜单的“选项”→“游戏”里调整信使视觉的功能强弱。



菜单

按下触摸板即可打开菜单的地图一项，该界面下可以按L1和R1切换到不同的项目里，这些项目分别为起点、地图、进度、任务和情报。



任务

除了主线任务以外，游戏中有不少支线任务和其他种类的任务在等着费丝去完成。这些任务不影响流程推进，但和主线任务一样都可以给费丝提供XP。在大多数主线任务中会藏有收集要素，这些收集要素是平时无法获得的，对要拿全奖杯/成就的玩家来说是不可忽视的环节，但好在所有任务都可以在菜单里的任务一项中重做，不用担心第一次没找齐物品错过的情况。

地图

地图上布满了各种图标，上面标记着各种地标和任务的位置。按下R3就可以开启地图图例查看图标的含义，下面就来逐个介绍。



控网节点

流程推进到中期才会开启的定点任务，此处会要求玩家入侵名为控网节点的巨型设施。进入后信使视觉失效，需要自行爬到指定点的位置互动才能恢复，设施内还有很多警戒线，一旦触碰，在设施的最深处就会出现库格保全。而且设施内部的空间非常宽广，所以整个过程还是非常艰辛的。成功互动并逃出设施即可完成控网节点的任务，之后能解锁节点附近藏身处的“快速移动”功能。剧情后期需要长距离两边跑来触发剧情，若能事先解锁藏身处的快速移动功能，可以省去不少时间。所以建议开启控网节点任务后先去把它们都做完，再去碰其他任务。

信使工具包

在游戏中达成一定目标后的系统奖励，出现位置各异，内含信使标签装饰和残影装饰。信使标签就是游戏中的“玩家设定档”需要登陆MirrorsEdge.com自订，在网站修改的标签会与游戏中的同步；残影则可以直接在进度栏目下设定，设定后，玩家在计时赛中的表现会以残影的形式再现。



藏身处&地下入口

被库格保全通缉的时候躲进藏身处，就能直接解除警报，除此之外还能通过快速移动直接转移至此，但首先要破坏藏身处附近的控网节点。地下入口顾名思义，在流程后期开启，只是地面和地底的交界处而已。

竞速赛跑

顾名思义，从指定地点开始往终点跑。最终会根据时间减少评价星级，3星是最高评价。要注意，竞速赛跑中的红色路标不代表最快路线，真正的最快路线只能自己摸索。

广告看板恶作剧

到达后骇入看板即可获得XP。虽然地图有定位可以直接找到广告看板，但由于没有信使视觉的提示，所以要爬上去还是要费一番功夫，有不少广告看板需要使用快速转身能力，建议还是把所有动作都学到手后再来骇入。

控网漏洞

指场地中的黄色光球，拿到它除了能增加少许XP外就没有其他作用了，但也是全奖杯/成就的必备条件之一。初期可以不用特地去寻找，等游戏通关开启了控网漏洞定位的能力后再去找也不迟。

保全中枢

游戏流程进展到中期时开启的一种任务，到指定地点把中枢核心拔出来后逃离库格保全的追捕，看着地图跑到蓝色标记的范围外，并藏到角落不要被直升机发现，等待画面右上角的冷却槽读条结束即可完成。



递送任务

一开始就能做的任务，在限制时间内把货物从委托人处送到另一个人手里，完成后能获得XP。

声东击西任务

名义上是帮同伴引开库格保全，实际是具有检查点的限时赛跑。每次经过检查点都会增加限制时间，在倒数结束前到达终点即可完成。不过此时会遭到库格保全的追捕，要是懒得跑远把他们甩开，直接找个边缘跳下自杀即可。完成后能获得XP。

哔特标签&计时赛

两者均为联网状态的专属系统。线上模式时按Option键即可设置哔特标签和计时赛，哔特标签相当于玩家自己的名片，其他玩家可以在此查看创建者的游戏信息和计时赛的挑战纪录。开始设置计时赛后，可以自行设置计时赛的起点和检查点，最后按△键储存完成编辑，之后就可以等全世界玩家前来挑战了。设置好的计时赛可以在地图上按R3编辑或删除。



技能树&升级点数



在地图界面按R1即可切换到进度界面购买升级。升级项目分为动作、战斗和装备三大类，共50种，其中装备里除了最右竖排的干扰外，其他都只需要完成对应的主线任务自动获得。完成任务或达成某些收集要素可以获得XP，当XP达到一定量时，费丝就能获得1点升级点数，在想要的项目处按×键即可花费1点升级点数购买。

收集要素

地图中的每个区域都有收集要素，具体的信息在玩家进入该区域时会显示在屏幕左侧，打开地图也可以查看当前所在区域的收集情况。这其中秘密袋、文件和监视录音档只能在任务中获得，入手之后可以在菜单的情报界面查阅，以了解更多游戏背景。电子零件则隐藏在各个大街小巷里，并没有辨别具体位置的方法，只能随缘，不过这和游戏奖杯/成就没有一丝关系，所以不必理会。

跑酷系统



动作

费丝在跑酷中需要用各种各样的动作跨越障碍。在菜单的进度一项中，花费升级点数购买的新动作可以让跑酷更加流畅，费丝可使用的所有动作和操作也可以在此处查看。

高处着陆

从高处着陆时如果不按L2键，费丝则会硬着陆，从硬直中恢复会花很多时间，如果按L2键则可以轻巧落地，使硬直时间大幅缩短。若已学习动作技巧翻滚，还可以在保持速度的情况下着陆。要注意，落下时要出现视角略微往下移的情况时再按L2才能使出技巧翻滚。

战斗系统



攻击方式

费丝的攻击方式仅有拳脚。拳头仅对前期的杂兵有效，后期的电击防护员和哨兵都不吃这一套；踢腿则是全员通用，而且可以和左摇杆配合把敌人打向一边，要是敌人撞上其他物体或墙壁，还能有追加伤害。另外，从空中攻击造成的伤害会更大，高空落下的攻击或高速移动时的空中攻击甚至还能将一些前期敌人直接秒杀。





体力值&垂危状态

画面左下角白色的方格就是费丝的体力，在没有专注护盾的情况下被攻击就会减少，战斗结束后徐徐回满。体力剩余一点后被敌人击中，就会陷入垂危状态，并享有短暂的无敌时间。垂危时费丝的视线和听觉会变得模糊，再次被敌人击中就会Game Over，立马跑远等待一段时间则可以解除垂危状态。

专注护盾

体力值右侧的长条就是专注护盾槽，当费丝保持高速移动时会自动累积，有专注护盾时可免疫子弹伤害，但被敌人近身攻击依然会减少体力。要注意的是，减速、硬着陆、击打敌人或者被近战击中都会导致专注槽减少，以至于失去专注护盾的保护，这就需要玩家在战斗和回避间进行取舍，尽量使用不会影响专注槽的穿越攻击（包括跳起飞踹、从绳索落下时的重拳等动态攻击）。

干扰

购买此项目后，按○键可对敌人使出干扰，被干扰的单位将暂时失去战斗能力。每次使用完毕，都要等其充电后才能再次使用。随着该项目的升级，还可以破坏无人机和炮台等具有AI的设备。

实用技术



跑酷

●先升级并购买全部动作再去挑战跑酷项目，技巧翻滚、快速转身和攀爬效率对时间的影响很大。

●挑战竞速赛跑和计时赛时，可以第一次先按指示跑到终点，再打开地图对赛跑起点设置路径点，根据地形看一下在这条路上是否有捷径。

●跳跃、滑铲等动作都会减慢速度，可以的话就一直跑，不要做多余的动作。

●一切动作结束后立马按R2瞬移，能立即把速度提到最高。

战斗

●干掉敌人什么也得不到，所以能不打就不打。

●使用交换位置（需升级购买）后不断地R2和△键循环，可以赖死后期难对付的敌人。

●跑到敌人身边不要按R2瞬移，否则会绕着敌人做出回避行动而不是瞬移。

●把敌人踢向护栏或悬崖边可以一击搞定。

●在墙边反复攀爬、转身、攻击可以快速解决身边难缠的敌人，最终BOSS战时很有用。



流程收集

由于篇幅关系，这里只列出主线任务中的收集要素。拿到收集要素后切记一定要把任务做完才算获得。另外，在拿到物品后，必须安全经过下一个检查点才算获得，否则需要重新再拿一遍。

4 重返战场

文件

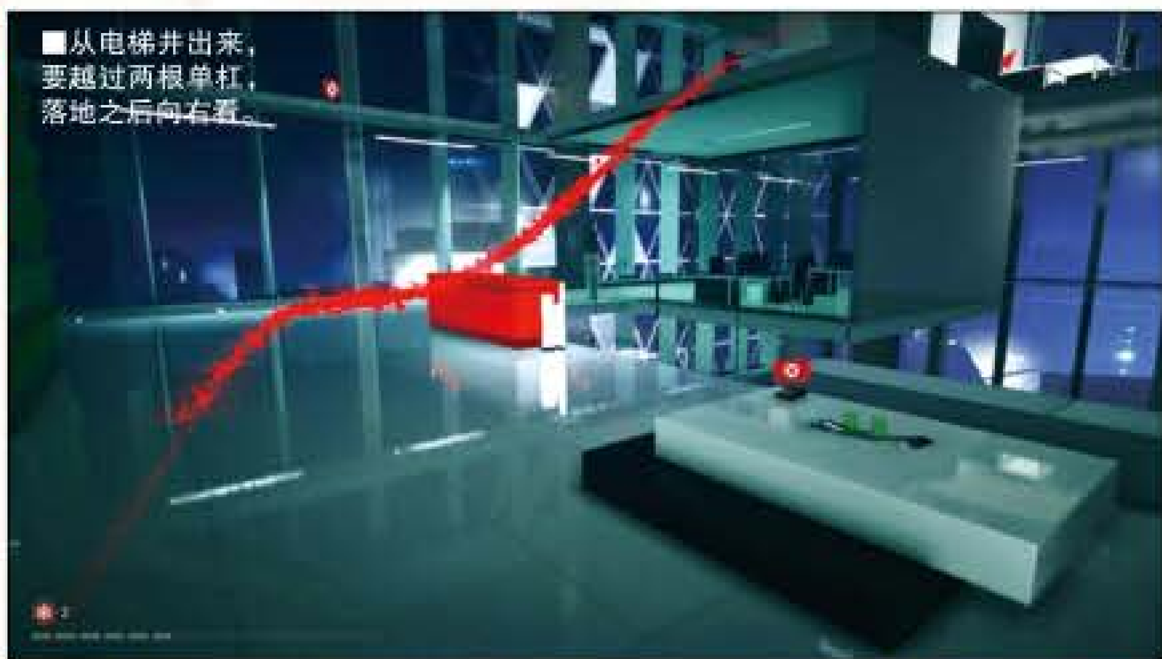


■潜入设施后的第三次起跳点，跳过后往左走到尽头。



■第一个录音档之后往前走会需要飞檐走壁，通过后左边的花瓶处有文件。

录音档

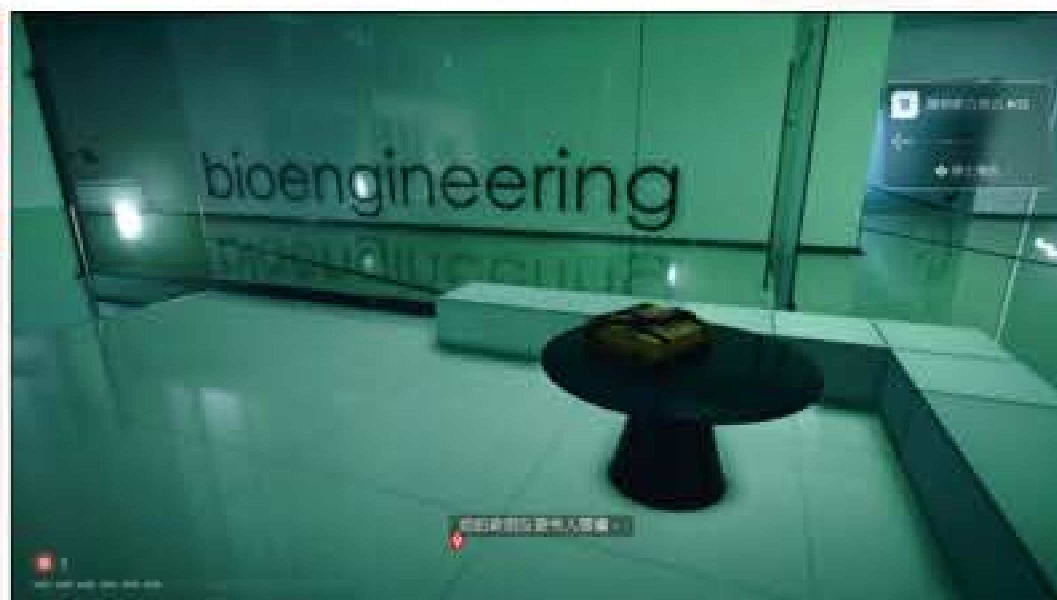


■从电梯井出来，要越过两根单杠，落地之后向右看。



■办公室区域第一层左前方的楼梯旁。

秘密袋



◀在第一个录音档的位置原路返回，能到达原本道路上方的平台。





◀办公室区域到达第三层中间的过道时，往右爬，然后转身用飞檐走壁+跳跃爬到四楼的一个小房间里。

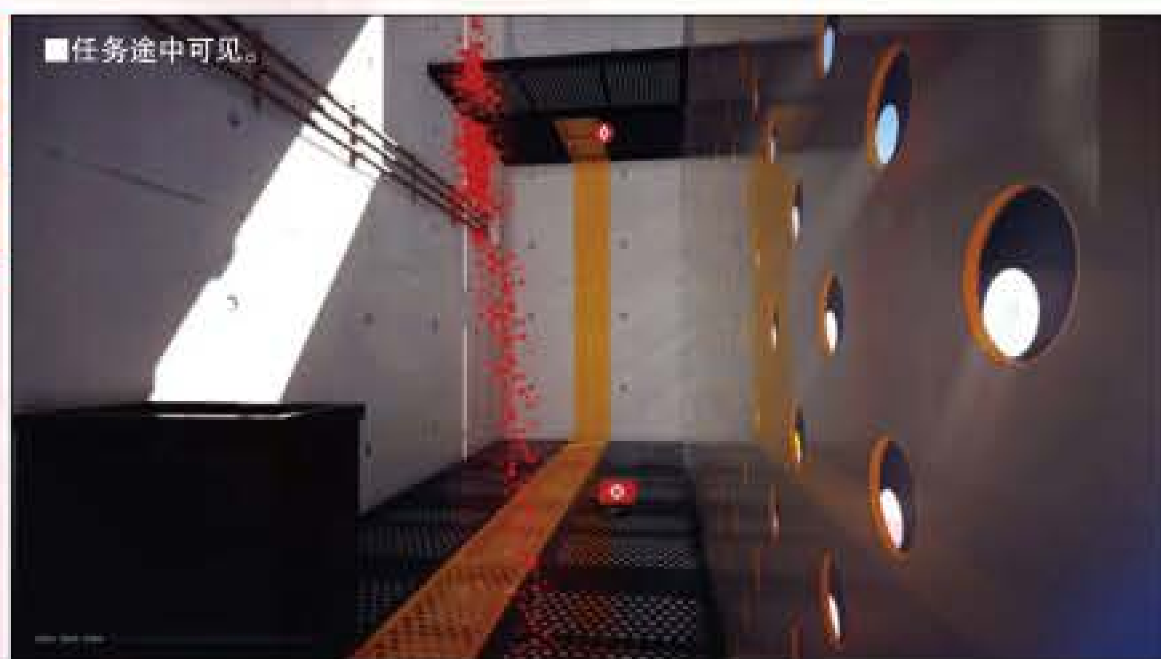
5 非凡专家

文件

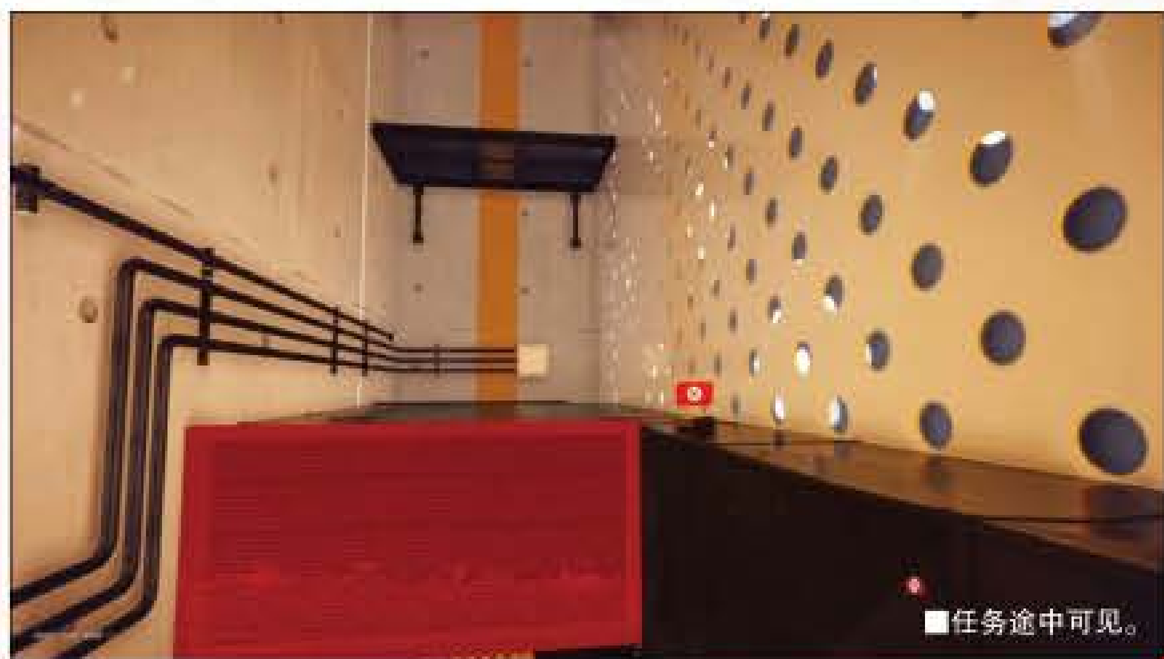


■第一个敌人所在的平台再往下走，位于电脑桌上。

录音档



■任务途中可见。


■任务途中可见。

录音档


■需要学会快速转身，进入Allcom公司后，从图中的位置爬墙+转身+飞檐走壁到达上方的高台。


■逃脱的时候会经过一个大斜坡，斜坡下面有个管道，秘密袋的位置如图所示，要尽早用飞檐走壁+跳跃获得。

6 赞助人

文件


◀第一个敌人所在的平台再往下走，位于电脑桌上。

录音档


◀第二层夹层的角落里。


◀到达起重机的梯子时跳到起重机的下方即可看到。

秘密袋

1

2

◀开始后不久会出现残影提示操作，此时右墙某个位置的上方有黄色砖板，在那里对着右墙使用爬墙+转身+跳跃，爬上去即可看到。

1

2

◀第二次使用绳索到达上层后，图1的位置往右走，到达尽头后可以看到图2的设施，用飞檐走壁通过即可看到。

10 反抗万岁

录音档



◀在大楼内关掉炮台后往后走即可看到。



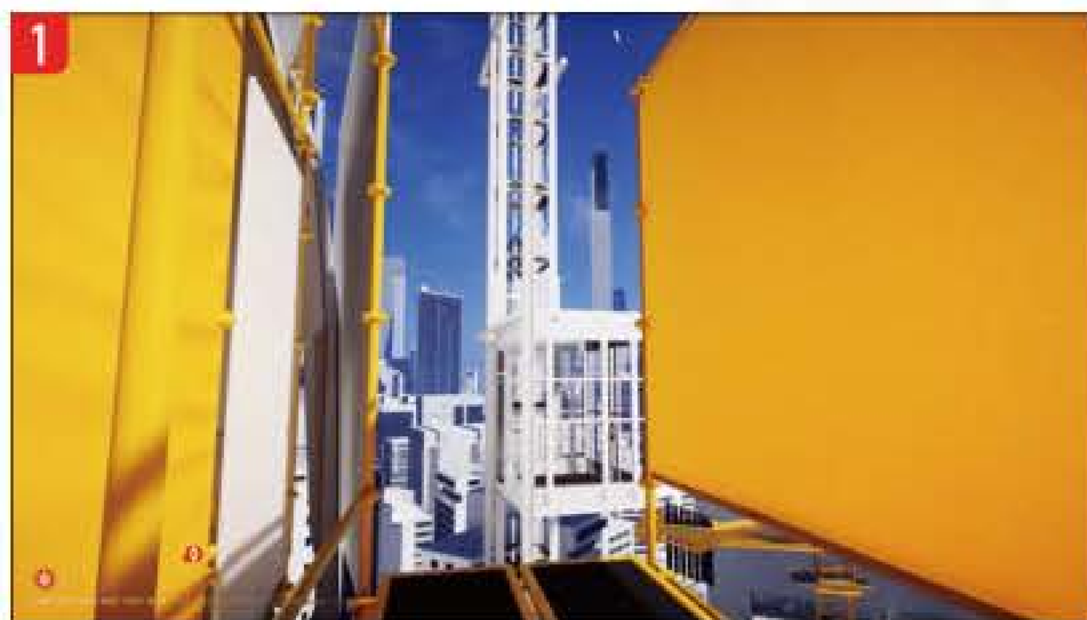
■进入第二栋大楼后右转。

秘密袋





◀到达炮台开关前，如图所示的位置（左侧有个炮台），出去后往左走，对着尽头的墙壁使用爬墙+转身+跳跃即可看到。

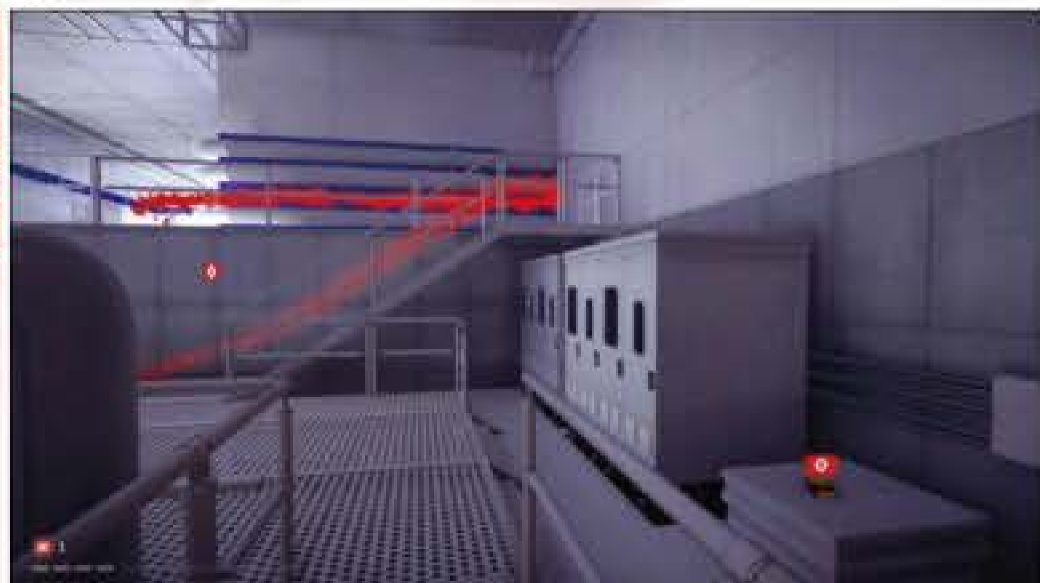




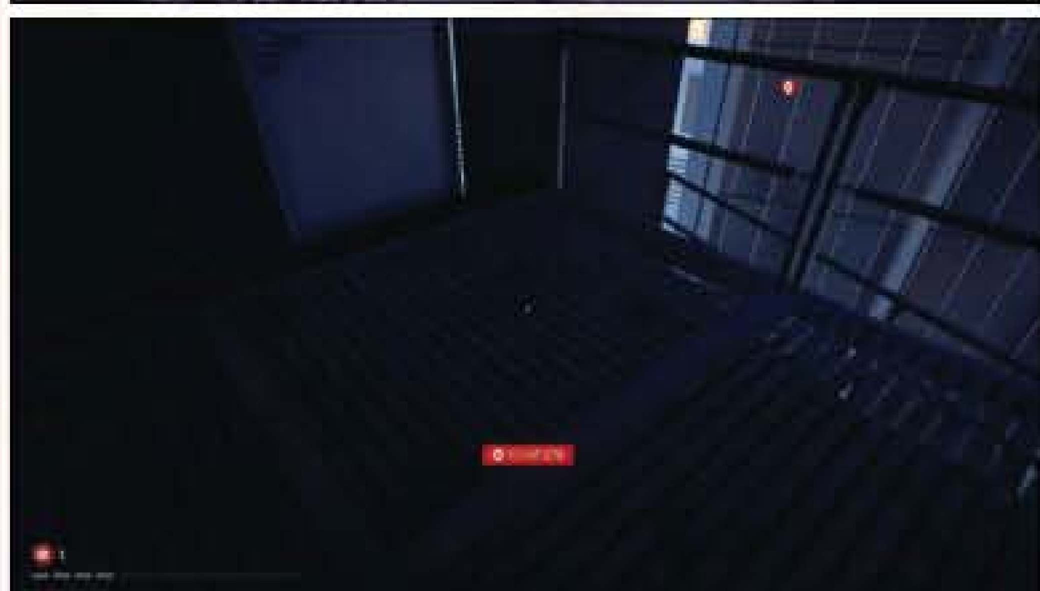
◀刚到第二栋大楼时，立即往右走，从图中的位置跳到前方的电梯顶上即可看到。

11 囚犯X

录音档



◀前往电梯井的途中。



◀从电梯井底层出来后先不要急着跳跃，沿着楼梯走到楼梯最底层右转。

秘密袋



◀从通风管道到达一个宽广空间的入口时（如图），对着入口左边的墙壁使用爬墙+转身+跳跃即可看到。



◀从第二个录音档的位置，根据图里标的路线前进即可看到。

12 王国降临

文件

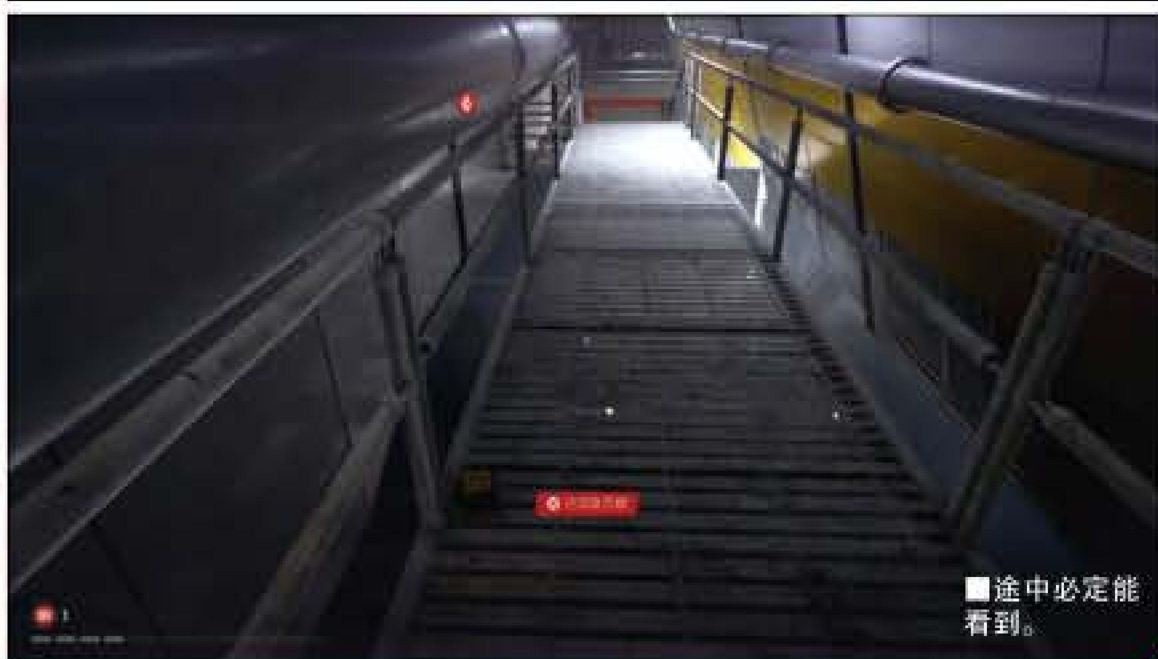


◀救出雅琳后，平台右侧的房间里。

录音档

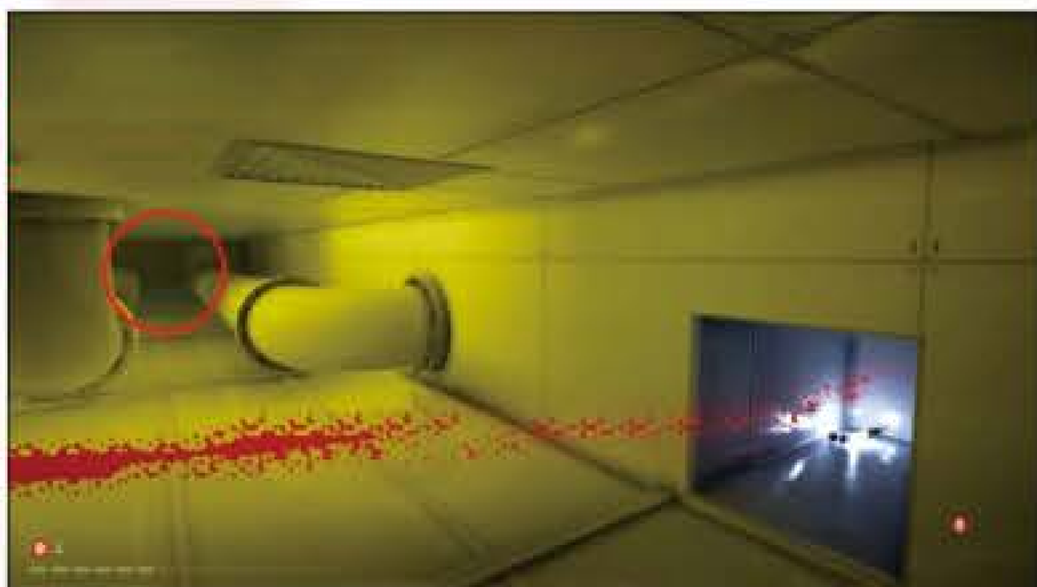


■潜入王国的研究室后，在第二个起跳点前左转走到尽头。



■途中必定能看到。

秘密袋



◀拿完第一个录音档继续往前走，会到达一个满是黄光的地方，这里有一条细长的通道，走到尽头并跳到高处的平台即可看到。



◀拿完第二个录音档后会遇到两个库格保全，在图中位置以护栏作为踏板跳到上方的一个小空间里获得。

13 家务事

录音档



◀经过美术馆大厅和电梯井，会来到一个有很多敌人的大厅，爬上二楼后往左走。



◀进入库格家里后上楼梯右转，走到尽头。

秘密袋



◀美术馆大厅内有个可以开启的门，在途中可以看到，里面的角落有一个秘密袋。



◀从第一个录音档位置图的左边的护栏起跳，通过吊栏到达房间上方的装饰物上。

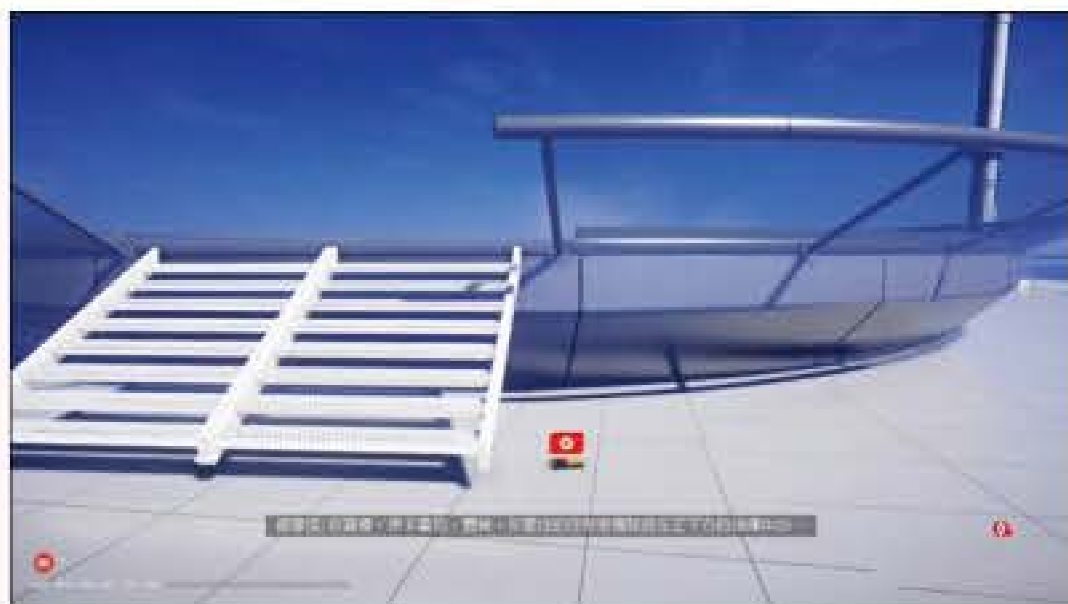
15 夏德

录音档



◀第二次爬过电梯井后的第一个转角处，很容易发现。

秘密袋


◀最上层的直升机场旁。


◀第二次经由大风扇进入高处的房间后，回到房间外，在屋檐上能发现秘密袋。


◀最上层的绿化带。

奖杯/成就列表

光是完成主线剧情，就可以解锁大量的奖杯/成就了，剩下的除了收集外，最难的要数竞赛和连续完成动作的奖杯/成就了。想要白金还是需要一定的操作和较多的时间的。

名称	杯种/点数	获得条件
少数的菁英	白金	获得其他奖杯
久别重逢	铜杯/15	随着剧情推进获得
学会飞翔	铜杯/15	随着剧情推进获得
惹人厌	铜杯/15	随着剧情推进获得
轰隆隆时间到	铜杯/15	随着剧情推进获得
破坏殆尽	铜杯/15	随着剧情推进获得
以牙还牙	铜杯/15	随着剧情推进获得
永远不忘	铜杯/15	随着剧情推进获得
敌人的敌人	铜杯/15	随着剧情推进获得
镜.之.城	铜杯/15	随着剧情推进获得
砸　掠夺	铜杯/15	随着剧情推进获得
复仇行动	铜杯/15	随着剧情推进获得
找到小女孩	铜杯/15	随着剧情推进获得
奔向光明	铜杯/15	随着剧情推进获得
破碎的梦	铜杯/15	随着剧情推进获得
骇客时间	铜杯/15	随着剧情推进获得
血浓于水	铜杯/15	随着剧情推进获得
知识就是力量	铜杯/15	完成所有塑胶怪的任务
市区女孩	铜杯/15	完成所有市区支线任务
拒绝下沉	铜杯/15	完成所有锚头区支线任务
一砖一瓦	铜杯/15	完成所有重划区支线任务
观景器	铜杯/15	完成所有奇景区支线任务
小跑腿	银杯/35	完成所有支线任务
蹒跚学步	铜杯/15	购买费丝的第二次升级
自由奔跑	银杯/35	购买费丝一半的升级
万全准备	金杯/70	购买费丝的所有升级
完美奔跑	铜杯/15	持续奔跑，充满专注护盾
初阶信使	铜杯/15	依次完成跳板、爬墙、转身、跳跃、屈膝跳、技巧翻滚
老手信使	铜杯/15	依次完成瞬移、飞檐走壁、跳跃、屈膝跳、技巧翻滚、瞬移
顽强跑酷人	铜杯/15	依次完成飞檐走壁、转身、跳跃、爬墙、转身、跳跃、爬墙、转身、跳跃
向赛巴致敬	铜杯/15	依次完成瞬移、跳板、飞檐走壁、管线摆荡、技巧翻滚
乔治驻军	铜杯/15	依次完成跳板、单杠摆荡、跳跃、爬墙、转身、跳跃、屈膝跳
贝尔大师	银杯/35	依次完成撑跳、滑行、跳跃、爬墙、转身、跳跃、飞檐走壁、转身、跳跃、技巧翻滚
危险区域	铜杯/15	充满专注护盾，并在护盾消失前打败10个敌人
嘿，又是我！	铜杯/15	使出制高攻击给予敌人最后一击
优雅飞行	铜杯/15	成功递送任一易碎包裹，内容物完全无受损
神不知鬼不觉	铜杯/15	关闭任何一个控网节点，并且不被库格保全发现
屋顶上的信使	铜杯/15	完成10次竞速赛跑
登峰造极	金杯/70	所有竞速赛跑都拿到3颗星
限时快递	铜杯/15	完成10次递送任务
对抗体系	铜杯/15	完成15次广告看板恶作剧和见义勇为
顺手牵羊	铜杯/15	取走10个电子零件
我在战场上见过你	铜杯/15	破坏所有保全中枢
P.I. 康纳斯	银杯/35	找到所有秘密袋
说书人	银杯/35	找到所有监视录音档和文件
全面曝光	金杯/70	收集所有控网漏洞
最后胜者	铜杯/15	完成一次计时赛
你赢不了我	铜杯/15	前往查看哔特标签
毛骨悚然	铜杯/15	自订自己的残影
奉公守法的公民	铜杯/15	第一关开始后一直轻推左摇杆走出监狱下楼梯即可

难点奖杯/成就

初阶信使

推荐的地点如下图，这里有一块黑色的广告板，运用广告板前面的栏杆完成要求的一系列行动，切记中途不要做多余的动作。下面说的关于动作的奖杯/成就同理，就不再描述了。





老手信使

这个奖杯/成就只需要一面足够长的墙即可完成动作。

顽强跑酷人

这个奖杯/成就需要一个狭窄的过道，推荐地点如下图。





向赛巴致敬

管线摆荡就是指拐角处的管道，需要地形的支持，推荐地点如下图，附近是支线任务“全面覆盖”。





乔治驻军

同样需要地形的支持，推荐地点在支线任务“控网节点：市区”里开始后不久即可到达的位置，场景如下图。



贝尔大师

要求的动作非常多，总之切记中途不可做多余的动作。推荐地点在“顽强跑酷人”的推荐地点往外走，如下图。可以分两个部分：1.撑跳（在挡板前按L1翻越）、滑行；2.【跳跃、爬墙、转身、跳跃】、【飞檐走壁、转身、跳跃】、技巧翻滚。

做完第一个部分后不要做多余的动作，走到图示部分开始第二部分，途中停下了也不要紧。另外第二个部分的飞檐走壁，记得在转身后适当调整角度往墙上跳才能触发。







对抗体系

广告板共有12个。见义勇为是指在某些地区遇到被库格保全围攻的平民时拯救他/她，会发生这种时间的地点如下图，遇不到就快速移动到附近的藏身处，再回来刷就好。



嘿，又是我！&危险区域

“嘿，又是我！”的触发条件需要那些最后有击倒特写的任务。推荐做主线任务“捕蝇草”，尽量以空中攻击终结敌人，这里出现的多个敌人也方便达成奖杯/成就“危险区域”。

攻略透解 GUIDE THROUGH

NINTENDO 3DS



今年正是《逆转裁判》系列”诞生的第15周年，第6部正统作品也顺势推出。在经历了《大逆转》这个褒贬不一的作品后，由系列两大主角成步堂龙一与王泥喜法介担旗的《逆转6》显然要更让人安心一些。加上5代登场的新律师希月心音，三人一起在克莱因王国与日本的法庭掀起逆转之战。夕神、春美、宝月茜等人气角色齐聚一堂，加上6月30日起限免20天的DLC剧本“跨越时空的逆转”中的矢张与牙琉，6代集齐了“《逆转》世界”的全明星阵容。加上厚道的剧本长度与有趣的游戏系统，系列粉丝绝对不可错过。

逆转裁判6	Capcom	文字冒险
3DS 逆转裁判6		日版
2016年6月9日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6264日元		

基本操作

按键	功能（侦探部分）	功能（法庭部分）
A	确定 / 推进对话	
B	取消 / 回到上一级 / 快进对话（长按时）	
X	举证 / 心理枷锁 / 看破	举证（寻问时）/ 寻求帮助（寻问时）
Y	对话履历	
L	切换法庭记录的子项目	威慑（寻问时）/ 切换法庭记录的子项目
R	打开法庭记录 / 切换法庭记录的子项目	
START	保存游戏记录 / 跳过动画	
十字键 / 摇杆	选择项目 / 使证言前进或后退（寻问时）	

※ 若利用下屏幕的触屏功能，只需点击对应的按钮就可以进行更直观的操作。

系统介绍

本作基本沿袭了《逆转裁判》系列”的游戏结构，在章节最开始的剧情中发生杀人事件，之后主角就会接下辩护工作并尽可能地拯救委托人。具体分为“侦探”与“法庭”两大部分，玩家需要在侦探部分调查事件关系人以及案发现场，尽可能收集案件相关的情报与证据，之后在法庭部分中充分利用这些证据来揭穿证人证言中的矛盾与谎言，在保护委托人的同时梳理出案件的真相。越是后期的章节，案情往往也就越复杂，甚至会出现侦探与法庭部分交错出现数次的情况。而在“集大成”的《逆转6》中，几乎囊括了过往的所有系统，还在此基础上新增了全新的“灵媒幻象”以及“映像比对”系统，进一步增强了这款文字推理游戏的可玩性。下面就先了解一下本作的系统吧。

侦探部分

基础行动

在侦探部分，玩家需要四处移动调查事件现场、获取案件相关人的证言。把这个阶段可以获得的所有情报收集后，就会自动进入法庭部分。可选择的基础指令有四种：

对话（話す）：与当前场景中的人物进行对话，完成对话选项后，选项前会出现红色打钩记号。

调查（調べる）：对当前场景进行现场调查，寻找有用的证据。调查某些关键位置（例如杀害现场）时视角会进一步靠近，可做更细致的详细调查，甚至进入对关键物品的3D调查模式；而调查梯子、阶梯等特殊位置则有可能进入下一场景。



举证（つきつける）：对当前场景中的人物出示证据，以此得到进一步的情报。

移动：移动至其他地点。

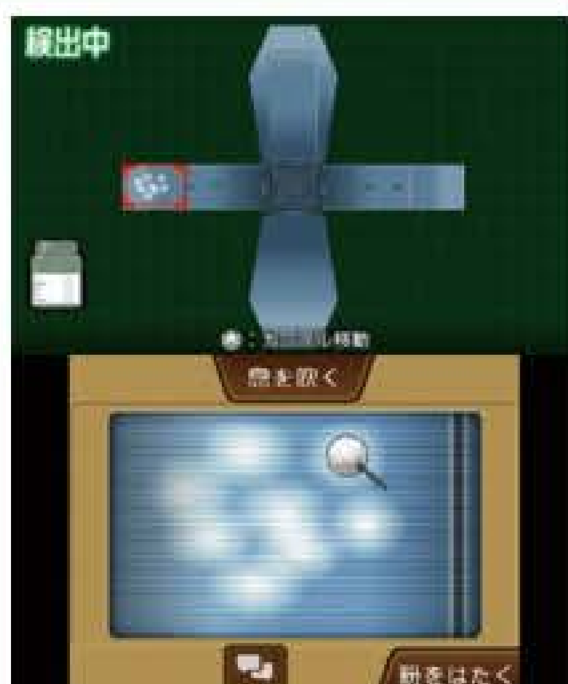
另外，为了让玩家更直观地掌握自己当前的进度，在侦探部分进入“法庭记录”后可以直接按R键打开子项目“侦探笔记（探偵メモ）”，里面会详实地记录下目前需要完成的事件。

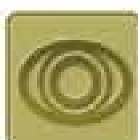
侦探部分特有系统



3D指纹（3D指纹检出）

借助科学搜查官宝月茜的能力，能够检验出案发现场遗留的指纹。首先在现场或证据品上找到可能留有指纹的地方，并通过A键对该部位附着特殊粉末，之后按X键吹去粉末，反复操作直到下屏中出现了明显的指印即为成功。之后按L键转为选择画面，指出指纹中最清晰的部分，进而与宝月搜查官持有的指纹资料进行比对，即可找出该指纹的拥有者。





看破（みぬく）

"看破"是王泥喜法介拥有的特殊能力，能够通过细小的动作变化看破对方的谎言。当王泥喜左手的腕轮出现反应，对话项目前方就会出现眼睛般的提示符号，此时按下X键或点击画面上方的腕轮按钮，即可发动"看破"。

在看破的过程中，对方的发言会不断重复且变得十分缓慢，玩家可以使用摇杆指定值得注意的位置，直到锁定某段特定发言时对方出现的细微变化，并在此时按下X键"看破"即可成功。成功看破对方的谎言可以引出全新的情报，往往会成为法庭上的强大武器。





心理枷锁（サイコ・ロック）

通过过去从真宵处获得的勾玉之力，成步堂龙一能够看到对方的"心理枷锁"，只要将这些枷锁全部解开，就能够得知对方深埋心底的秘密。越是重要的秘密，对应的枷锁也就越多，需要使用关键的证据品将相当于心理防线的一个个问题解答，才能解开对方的秘密，获得更多的证据。



法庭部分

寻问证词

法庭是《逆转》系列"最重要的部分，旨在让玩家跨越庭审中的针锋相对与重重难关，最终扫除一切疑惑，找出事件的真相。一般情况下，证人会接连出现并发表证言，庭审过程中还会得到新的证据以及情报。玩家需要配合情况使用指令"威慑（ゆさぶる）"或"举证（つきつける）"来让庭审进行下去。

威慑（ゆさぶる）：对证人证言进行进一步的质问，可无限次使用。威慑证言有可能会引出全新的情报。

举证（つきつける）：比对证人证言与法庭记录中的信息，指出其中的矛盾之处。停在可疑证言后按R键打开"法庭记录"并选取特定的证据，之后按X键即可举证。举证失败会引来裁判长的反感并受到惩罚，扣减画面右上角的"心证点数"，"心证点数"归零时游戏宣告失败。

另外，本作还特别新增了"寻求帮助（相谈する）"的功能。若玩家多次提交了错误的证据，寻问画面的右上角就会出现新的按钮，激活后该阶段的可疑证言会直接发亮，大大减低游戏的难度。此功能可以在后台设置中取消。



解答疑问

调查或裁判的过程中会出现新的"疑问"，玩家需立刻做出正确的"解答"才能使剧情推进下去。解答方式一般有"选择"、"指出"以及"举证"这三种，分别为选择正确项目、在场景或图片上指出可疑之处以及选择对应的证据或人物进行举证。庭审时玩家若在这个环节出错，也有可能扣除一定的"心证点数"。

法庭部分特有系统

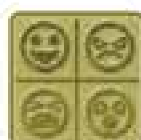


灵媒幻象（灵媒ビジョン）

本作特有的新系统。克莱因的公主巫女灵珐拥有的特殊能力，可使用灵媒之力执行仪式"御魂之托宣"。在舞蹈之后，克莱因大法庭正中的水镜上就会出现"被害者死前数秒的记忆"，其中包括了视觉、嗅觉、触觉等五感。而灵珐则会以自己的理解来对画面进行说明，这就是她特有的"托宣"。

玩家所需要做的，就是通过记忆的画面来找出"托宣"的矛盾之处，通过十字键←/→可以切换托宣发言，而在按下L键使画面停止后，还可以用Y/A键来切换记忆的画面，最终找出矛盾的关键后按X键指出，再指定具体的矛盾之处即可。不过在复杂的案件中，还会出现需要某些特定画面方可凑效的情况，因此在选定了画面后，还需要按L键让记忆继续播放才能找到关键之处。

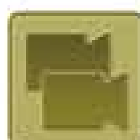




心灵探测（ココロスコープ）

希月心音的特殊能力，能够从证人的声音中探测出当前的“感情”，并找出与“事实”的矛盾之处。能够探测出来的种类共有4种，分别是：喜悦（绿色）、愤怒（红色）、悲伤（蓝色）与惊讶（黄色）。一旦发现证言中蕴含的感情与实际情况产生矛盾，立刻按L键将画面停在关键位置，并指出对应的矛盾感情，就能够揭穿对方的谎言，引出全新的情报。但值得注意的是，心灵探测仅是心理分析的一种，并不算是正式的证据。





映像比对（マルチアングル动画指摘）

“映像比对”也是本作推出的新系统，玩家需要在2段不同角度摄影的同一段映像间找出不同之处。按L键或点击下屏左上角的摄影机按钮可以在2段映像间进行切换，而下屏下方的三个按钮则具备快退、暂停/播放、快进的功能，以此即可反复检查映像。在暂停的情况下进行快退或快进，还会让画面逐帧变化。注意在发现矛盾之处后，还需要使用摇杆将上屏的光标停在关键的不同之处，之后按X键指出矛盾才算成功。





思考路线（カンガエルート）

“思考路线”可以说是整个法庭战斗的总结部分，由辩护律师回溯并整理在法庭上得知的各个事实，在思考的过程中直指扑朔迷离的真相。上屏幕的对话框中会出现问题并要求玩家根据已知事实进行选择，做出正确的解答后才能顺利抵达下一选择，最终揭开事件的真相。





流程攻略



法庭第一日

解答疑问	困ったな…… 【选择】任一选项 どうする？ 【选择】任一选项 （まだ说明されていないことはなかったかな？） 【选择】凶器
ボクト的证言：～被告人の弁明～	
教程	（裁判长に、寻问について说明してあげるか？） 【选择】说明してあげる→进入教程／その必要はない→跳过教程
指出矛盾	证言：そんな绿色のクライン蝶が描かれた箱なんか…… 【举证】秘宝の箱
解答疑问	ぼくは、どうしたらいいんだ？ 【选择】弁护を続ける

御魂之托宣	
指出矛盾	灵媒幻象的系统教程，首先选择托宣：まさか、午前の奉纳舞が终わった后、杀人が…… 【指出】第3个画面的仪式の歌（听觉） 托宣：痛みと同时に视界が真っ暗になり、绝命しておるのが…… 【指出】第5个画面的痛い（触觉） 托宣：停电が起きて暗暗になった直后！ 【指出】第5个画面的仪式の歌（听觉）
解答疑问	被告人が两手をあげた理由になるのは？ 【指出】画面中被害者腰部的手枪  被害者はどこから殴られた可能性があるか？ 【指出】被害者的身后 

ポットディーノ的证言：～目击したこと～	
威慑	证言：ボクトだけなのさ～ ボクトだけなのさ～
解答疑问	今の发言を证言に追加してもらうか？ 【选择】追加してもらう
指出矛盾	证言：见えてたのさ　窗の向こうのボクトの…… 【举证】连络书
解答疑问	证人がいたはずの场所とは？ 【指出】仓库外的ブレ－カ－前  ポットディ－ノ先生を真犯人として…… 【选择】告发する

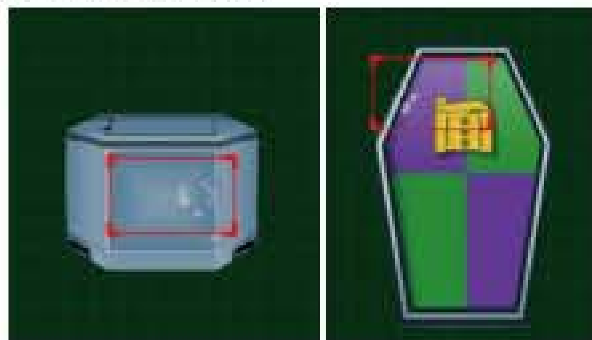


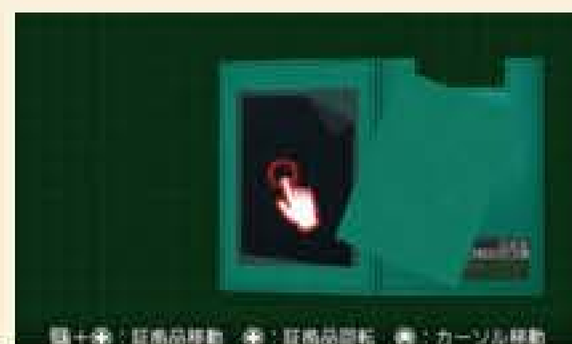
ポットディ－ノ的证言：～リアル・ソウル・スクリ－ム～	
威慑	所有证言
解答疑问	证人が停电を起こすのに使ったものとは? 【指出】ブレ－カ－
	暗闇で目印になるものとは何か…… 【选择】できる
	被害者が持っていた可能性のある…… 【举证】秘宝の箱
	それは、被害者が…… 【选择】ドロボウだったから
	被害者がドロボウだった证据になる可能性があるのは? 【举证】秘宝の箱
3D 调查	①对秘宝の箱进行 3D 调查。调查盖子后秘宝の箱会自动盖上，发生剧情 ②调查锁旁的血痕
解答疑问	箱についた手形が被害者のものである可能性を示す证据品は? 【举证】现场写真
	秘宝の箱についた血の手形が…… 【指出】被害者染血的左手
	オレ样が使用した本当の凶器を示す证据品…… 【举证】午前の奉纳舞の写真
	この写真のおかしなポイントとは? 【指出】证人ポットディ－ノ手中的乐器 この写真のおかしなポイントとは?
	ぼくたちがカンチガイしていたこと。秘宝の箱は……! 【选择】からっぽだった

ポットディ－ノ的证言：～ライヤ－・ロイヤ－～	
威慑	证言：こじ开けられたのさ 被告人の汚れた手で!
解答疑问	锭前が开かなかったこと、何とか说明する方法はないのか? 【选择】开け方がちがう
威慑	证言：锭前を开ける真实の方法? ……
解答疑问	秘密が隠されているのは、モチロン…… 【选择】カギの方
指出矛盾	证言：ミタマのカギを使わず开锭 それは许せぬ…… 【举证】マガタマのカギ
解答疑问	ミタマのカギと始祖の宝玉の、重大なつながり…… 【举证】仪式の歌
	このカギの正しい使い方は…… 【选择】上下を逆转させる
	ミタマのカギを使うべき本当の场所は? 【指出】在 3D 模式下将箱子旋转，指出蝴蝶纹样的部分 

第2话 逆转マジックショ－

侦探第一日

对话	与みぬき对话，完成所有选项。对话完成后前方会有打钩的红色符号
移动：トロンプ・シアタ－・ステ－ジ	
移动：成步堂なんでも事务所	
移动：留置所	
对话	与みぬき对话，发现“看破”点
看破	点击下屏的腕轮或按 X 键开始看破。移动至みぬき的眼睛部分，对白至“大丈夫です！”时眼神出现闪烁，此时按 X 键看破→决定即可
	オレにもひとつ信念があるんだ…… 【举证】弁护士バッジ
对话	完成剩余选项
移动：トロンプ・シアタ－・乐屋	
现场调查	桌子上的蓝色小包、桌子上的蓝色本子、画面左方的有个“面”字的行李包、墙上的海报 
移动：トロンプ・シアタ－・	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
移动：トロンプ・シアタ－・ステ－ジ	
教程	（どうしよう。希月さんに教えてもらおうか? ） 【选择】确认する→进入教程、大丈夫→跳过教程
现场调查	※使用十字键←/→可以更换调查视角 正面视角：龙型布景板、右边的摄影机、舞台帷幕 右侧视角：右下的长剑
解答疑问	剑を金属制に入れ替えられたタイミング。それは…… 【选择】カキワリが落ちてきた后
现场调查	左侧视角：尸体附近的详细调查（白线、棺桶的底部暗门、棺桶的背后部分）
3D 指纹（棺桶内部）	第 1 次为教程，只需在指定的位置撒粉并吹出清晰的指纹，就会要求玩家按 L 键进入指定环节。该指纹的拥有者为：Mr. メンヨ－
	第 2 次在吹出指纹后需要自行按 L 键切换为选择模式，选择清晰的部分即可
3D 指纹（棺桶外部）	可以找出 2 处指纹： ①棺桶正面“面”字左上的边缘处→拥有者：ミミ ②棺桶顶部的脏污处 
现场调查	剧情后帷幕升起，调查打开后的部分就能进入舞台后方进行调查：小棺桶、地上的红桶、绞车、写有“奈落”字样的牌子，最后调查梯子会移动至天花板上
	在天花板上调查：帽子君人偶、中央的绿色软垫、大滑轮、小滑轮
	调查新出现在舞台的人物
对话	与ヤマシノ对话，完成所有选项

移动：トロンプ・シアタ－・乐屋	
对话	与ミミ对话，发现“看破”点
看破	指定ミミ的帽子部分，对白至“カンペキに”时看破
	ひょっとしてきみは……
	【选择】脱出マジックでミスをした
对话	完成剩余选项
移动：留置所	
举证	みぬきの手帐
对话	与みぬき对话，完成所有选项
移动：トロンプ・シアタ－・乐屋	
现场调查	桌子上的绿色写字板的详细调查：首先调查写字板正面后打开；调查右下的螺丝，取下螺丝；从背面调查写字板，打开隐藏面板，调查里头的黑色纸页 
移动：トロンプ・シアタ－・ステ－ジ	
现场调查	进入舞台后方后调查“奈落”面板下的楼梯，进入地下：调查 1 号升降装置、2 号升降装置、地上的 × 符号、插着剑的架子、梯子
移动：ニドミテレビ スタジオ	
现场调查	中央的工作人员、右边的小型屏幕
移动：成步堂なんでも事务所	
对话	与ヤマシノ对话，完成所有选项

法庭第一日

アカネ的证言：～被告人の动机～	
威慑	证言：被告人はタネをバクロされる前に……
指出矛盾	证言：テ－プから被告人の指纹が出たの。上演中に…… 【举证】カンオケの指纹检出结果
解答疑问	被害者の死が事故だったのか、杀人事件だったのか。それは…… 【选择】杀人事件だったと主张する
	カンオケの中から死体が出てきたその理由とは? 【选择】地下通路で杀された



ミミ的证言：～地下通路について～	
威慑	所有证言
教程	（まあ、そうだよな。さて、どうしようか……） 【选择】解说をお愿いする→进入教程、必要ない→跳过教程
心灵探测	对白进行至"反省してます"时指出"喜悦（绿）"的感情
	あなたが何に喜んでいたのか。见当が付きます…… 【选择】みぬきが失败したこと
指出矛盾	证言：アタシの失败のおかげで、アイツはセリを…… 【举证】みぬきの证言书
解答疑问	证人が同时に2ヶ所にいた理由を说明する方法とは…… 【选择】ミミちゃんは2人いる
	"ミミちゃん2号"の存在を示す证据品とは? 【举证】カンオケの指纹检出结果

ミミ与キキ的证言：～地下通路について～	
指出矛盾	证言：そうよ。危险なマジックだからシッカリと准备…… 【举证】消火バケツ
解答疑问	证人が炎のマジックの准备をしていなかった理由。 【选择】ショ－が续かないから
	被告人の刺した剑が、死因ではなかった可能性を示す证据品は…… 【举证】剑置き场

みぬき的证言：剑のすり替えマジック	
指出矛盾	证言：……ほいっ！っとすり替えます 【举证】ショ－の映像
映像比对	在映像后半，人偶在烟雾中变为美贯之后，2号映像中出现了扑克牌飞来的画面，而1号映像中并没有。将画面停在2号映像，并用摇杆指定画面上的扑克牌后按X键提交即可 2つの动画が异なることを示す场面は?

ヤマシノ的证言：～悪意なんてない～	
威慑	证言：映像のカットした部分だけどね、偶然だと……
解答疑问	あなたが被告人に悪意を持っていた。それは证据…… 【举证】ボ－ド
指出矛盾	证言：ボクがカ－ボンシ－トを使ったという证据なんて…… 【举证】みぬきの书いたメモ
解答疑问	被告人とヤマシノさんの间にあった隐された关系とは…… 【选择】ヤマシノもマジシャン
	この证据品が被告人にウラミを持つ人物を…… 【举证】10年前のポスタ－
	本物のMr.メンヨ－とは、この人物です！ 【举证】志乃山金成
	このポスタ－のある部分を见れば…… 【指出】メンヨ－右手上的伤口 オレのコタエを示すんだ!

ヤマシノ的证言：～カンペキなアリバイ～	
威慑	所有证言
解答疑问	オレ达がカンチガイしてたある前提。それは…… 【选择】犯人が现场にいたこと
	ショ－のときに见た人影に似たものとは? 【指出】在烟雾出现后，背景的帷幕上瞬间飞过的黑影 ショーの時に見た人影に似たものとは?
	映像に映っていた、影の正体とは? 【举证】现场写真
	犯人が被害者をワイヤ－で卷き上げた理由とは? 【选择】杀害のため
思考路线	ショ－の最中に起きた计画外の出来事とは? 【选择】ミミちゃんのミス
	ミミちゃんが间违えたこととは? 【选择】ぼうしクンの立ち位置
	みぬきちゃんの立ち位置が变わったことで…… 【选择】カンオケの穴に血をつけること
	犯人がツジツマ合わせのために行った事后工作とは? 【选择】カンオケの横壁を入れ替えた
解答疑问	これがヤマシノさんが杀人の…… 【举证】カンオケの指纹检出结果
	きみが立派な或真敷のマジシャンだってことは…… 【举证】或真敷の手帐





第3话 逆转の仪式

侦探第一日

移动：祈りの广场	
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
	剧情结束后，与アカネ对话，完成所有选项
移动：圣域	
现场调查	画面中央的少女
对话	与レイファ对话，完成所有选项
现场调查	正面视角：巨大的壁画、左右岩石上的文字、案发现场的详细调查（中央的鸟之像、白线、鸟姬的服装、掉落在左侧的染血纸条、灯笼）
	右侧视角：掉下的岩石、左边灯笼附近的详细调查（坏灯笼、雪堆）、鸟之像侧面的详细调查（石像的眼睛）
	左侧视角：挂在阵幕上的祈祷之旗、四周的阵幕
对话	与レイファ再次对话，完成所有选项
移动：祈りの广场	
移动：留置所	
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
移动：市街地	
对话	与ボクト对话，完成所有选项

移动：祭司の家	
现场调查	画面中央的女子
	圆桌上的通缉令、圆桌旁的包包、电视、右侧架子上的雕刻品、左手边的垃圾箱、深处的祭坛、墙上的山岳海报、墙上的照片
对话	与サ－ラ对话，发现心理枷锁
心理枷锁	枷锁1：ぼくが思う《动机》を持った真犯人は…… 【选择】鸟姬样
	鸟姬样が祭司さんを杀す理由になるかもしれない证据が…… 【举证】鸟姬の警告状
	枷锁2：祭司さん宛に警告状が届いたという证据があるんです！ 【举证】封筒
	枷锁3：封筒と警告状の关系を示している部分は? 【指出】并排的3个小孔 封筒と警告状の関係を示している部分は?
	そして、おそらくこの穴はあけたのは…… 【举证】イクサドリの矢
对话	与サ－ラ对话，完成剩余选项
对话	与インガ对话，完成所有选项
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
移动：ジ・イン寺院前	

法庭第一日

御魂之托宣	
教程	（念のため、托宣のムジュン指摘のやり方を……） 【选择】确认する→进入教程、确认しない→跳过教程
指出矛盾	托宣：お香の匂いをまとった被告人が足音を立てながら…… 【指出】第 5 个画面的足音（听觉）
解答疑问	この《足音》がおかしい理由、それは…… 【选择】足音の大きさが一定
指出矛盾	托宣：反击しようとした被害者が、坏れた灯笼近くに立つ…… 【指出】第 5 个画面，铃の音改变为水の音时，指出水の音（听觉）
解答疑问	被害者の足音からわかる真宵の立ち位置は？ 【指出】泉水内
指出矛盾	托宣：反击しようとした被害者が、泉側の灯笼近くに立つ…… 【指出】第 4 个画面，在风の音出现时，指出背后朦胧的灯笼（视觉）
指出矛盾	托宣：反击しようとした被害者が、泉側の灯笼近くに立つ…… 【指出】第 2 个画面，指出右侧的灯笼（视觉）
解答疑问	坏れた灯笼により、わかった事。それは…… 【选择】真宵と祭司の立ち位置
	坏れた灯笼からわかる真宵の立ち位置は？ 【指出】坏灯笼与右下灯笼的中间
	大きな误り、それは…… 【选择】圣域にはもう 1 人いた
	第三者の正体に迫る证据品は……これです！ 【举证】鸟姬の警告状



ナナシ・ノ的证言：～事件の夜の事～	
指出矛盾	证言：双眼镜で仪式の样子をのぞいてしまったのである…… 【举证】阵幕

ナナシ・ノ的证言：～事件の夜の事・订正～	
指出矛盾	证言：云も风もなく月明かりで阵幕にクッキリ映っていたである。 【举证】クライン仪式ガイド
解答疑问	证人が影を见たという事が明らかにする事实、それは…… 【选择】证人は别の场所にいた
	证人がいた场所、それは…… 【选择】圣域

ナナシ・ノ的证言：～圣域には行っていない～	
威慑	证言：どう考えても圣域には行けっこないである！
解答疑问	人目に付かず圣域に行くには…… 【选择】空から降りてきた
指出矛盾	证言：空から体一つで飞んでくるなんてムチャできるわけ…… 【举证】圣域の祈りの旗

ナナシ・ノ的证言：～圣域に行った理由～	
威慑	证言：あるアクシデントに见舞われ、圣域に不时着した……
指出矛盾	证言：折からの强风にあおられ、圣域に不时着した…… 【举证】5 月 9 日朝の新闻
解答疑问	证人はどこから圣域に来たのか？ 【指出】山顶上的刑务所
	证人の正体……それは…… 【举证】脱狱犯の手配书
	ダッツさんの纸切れと同じような纸……それは…… 【举证】污れた手纸
	このことを说明しないで、审理を终えることはできません！ 【选择】第三者の正体

侦探第二日

移动：祈りの广场	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
现场调查	尸体所在的位置、供奉的花、绿色的绒毯、门、右手边一面粉红色的旗子
移动：祭司の家	
对话	与サ－ラ对话，完成所有选项
现场调查	摆在右侧的相框
举证	向サ－ラ举证“家族写真”
对话	与サ－ラ对话，完成剩余选项
移动：留置所	
对话	与マヨイ对话，完成所有选项
移动：祭司の家	
现场调查	圆桌旁的白色包包
对话	与レイファ对话，完成所有选项
移动：市街地	
现场调查	通道左边的下水道检修口
举证	向ボクト举证“真新しい旗”
对话	与ダッツ对话，完成所有选项
现场调查	椅子上的书、墙上的照片板、窗边的白花、桌上的饭菜
对话	与ダッツ对话，发现心理枷锁
心理枷锁	枷锁 1：いいえ。何も感じていないなら、ここにコレがある…… 【举证】ナマンダの花
	枷锁 2：ダッツさんと、ドゥルク一派のつながりを表す证据…… 【举证】真新しい旗
	枷锁 3：これがあなたに革命の炎が宿っている证です！ 【举证】ドゥルクの法律书
	枷锁 4：これが、ぼくの信念です…… 【举证】弁护士バッジ
对话	完成剩余选项
移动：圣域	
现场调查	右侧视点：进入鸟之像的详细调查并调查眼睛的部分→【选择】金色の珠
移动：革命派の隐し部屋	
现场调查	地上的血痕（在血痕右侧的圆台上发现鲁米诺反应）、右侧的鸟姬大人座钟、挂历、右侧垂挂的锁链、左侧的大旗帜、2 个巨大的石碑、武器，中央深处写满指令的挂板
移动：ジ・イン寺院前	

法庭第二日 ❶

アカネ的证言：～第 2 の事件の概要～	
威慑	证言：被害者の身元はサ－ラさんに确认して……
解答疑问	考えられる事は…… 【选择】オガムは伪名だった
	この事实を证言に加えますか？ 【选择】证言に加える
指出矛盾	证言：被害者は不法移民で本当の名前は…… 【举证】オガムの现场写真
解答疑问	被害者がクライン人だと示しているのは？ 【指出】桃子模样的刺青



御魂之托宣	
指出矛盾	托宣：仪式の日……夜の出来事だ。暗いが广场の…… 【指出】第 2 个画面的ギンギルの匂い（嗅觉）
解答疑问	ギンギルの匂いが仪式の日の夜にするはずがない证据が…… 【举证】サ－ラの证言书
指出矛盾	托宣：仪式の前日……昼の出来事だ。 【指出】任一画面中的绿色部分（视觉）
解答疑问	この证据品が、地面が见られなかったことを…… 【举证】5 月 9 日朝の新闻
	この证据品が、被害者が杀害された场所を…… 【举证】隐し部屋の写真
	被害者が最后に见たものは？ 【指出】右侧的绿色石碑



解答疑问	この证据品が、死亡推定时刻を迟らせた…… 【举证】圣域の写真
	摇らぐのはこの证据です! 【选择】トリサマンのテ－マ
	トリサマンのテ－マが鸣るものとは? 【指出】右侧的鸟姬大人座钟



御魂之托宣	
指出矛盾	托宣:被害者は隐し部屋で石版に手をついて…… 【指出】第3个画面的重い(触觉)
解答疑问	被害者の感じた《重さ》の正体…… 【选择】石版が倒れてきた
	この证据品が真の凶器を示してします! 【举证】圣域の写真
	オガムの命をうばった真の凶器とは? 【指出】鸟之像



	遗体にニセの凶器である短剑を刺し…… 【选择】连续杀人に见せかけるため
	オガムさん杀害の有力な容疑者…… 【选择】マルメル・ア－タム
	……死者に证言させる方法、それは…… 【选择】灵媒

法庭第二日 ❷

マルメル的证言:～愚僧にはアリバイがある～	
威慑	证言:その客人に话を闻けば、证言してくれる……
	包含追加证言在内的所有证言
解答疑问	(祭司さんの证言に不自然な点は……) 【选择】ある
	祭司さんの发言の不自然な所…… 【选择】犯行时刻を知っている

マルメル的证言:～事件の音を闻いたのです～	
威慑	证言:事件が起きたのは、愚僧が裁判长どの一家を……
解答疑问	(今の话、证言に加えてもらうか?) 【选择】追加してもらう
威慑	证言:その后、大きな音がしてセイジャクが……
解答疑问	(今の话、证言に加えてもらうか?) 【选择】追加してもらう
威慑	包括追加证言在内的所有证言
指出矛盾	证言:音はド－ンという恐ろしい音。哀れオガム…… 【举证】隐し部屋の写真
解答疑问	祭司さんが、犯人しか知りえないことを知っている理由は…… 【选择】真犯人から闻いていた
	(オガムさんを杀害することが可能だったのは……!) 【选择】サ－ラ・ア－タム

マルメル的证言:～マヨイが鸟姬である证据～	
指出矛盾	证言:鸟姬样の本当のお名前を知る彼女には…… 【举证】秘传书
解答疑问	被告人が鸟姬样を灵媒できない理由とは? 【指出】脸部



解答疑问	(革命派狩りの鸟姬样の正体は……!) 【举证】オガム・マイニ－チエ
	オガムさんが鸟姬の正体である根据はこれです! 【举证】鸟姬の警告状
	タイコの出だしを闻いたという证言とムジュン…… 【举证】トリサマンストラップ
	オガムさんが最期に闻いたのは…… 【选择】トノサマンのテ－マ
	サ－ラさんが、オガムさん杀害の犯人であることを…… 【举证】家族写真
	サ－ラさんがグッズ交换した证据は? 【指出】サ－ラ左手上的手表



思考路线	事件前の现场を知ることができる证据品は……? 【选择】真宵の证言书
	祭司さんの事件前に泉が赤く染まっていたのは? 【选择】オガムの血
	祭司さんが、その场で通报できなかったのは? 【选择】隐し部屋を隐すため
	なぜそこまでして、仪式をする必要があったんだ……? 【选择】仪式の途中で工作する气だった
	でも、どうやって泉に流れ出た血を隐そうとしたんだ? 【选择】祭司の血で泉を赤く染める
	祭司さんを杀害したのは……! 【选择】祭司自身
解答疑问	もともと圣域に短剑はなかった! それは、つまり…… 【选择】祭司は别の凶器で死亡した
	《真の凶器》は…… 【举证】イクサドリの铜像
	祭司さんはこれのせいで自杀しなくてはならなかった。 【举证】ドゥルクの法律书





第4话 逆转寄席

法庭第二日 ❶

コガミ的证言:～事件当日の样子～	
威慑	所有证言

ブ・コ的证言:～事件发觉前の样子～	
威慑	证言:そういえば、アイツが来る少し前、ジュゲムが……
指出矛盾	证言:庭にいたけど扉が全开だったから、乐屋の入口は…… 【举证】寄席の见取り图
解答疑问	风子の证言とのムジュン点は? 【指出】庭院左下方的那扇门



ビフウ的证言:～ダイイングメッセ－ジについて～	
指出矛盾	证言:これは、ソバつゆに溺れながら、师匠が残した…… 【举证】师匠の解剖记录
解答疑问	师匠がどんぶりに头を突っ込まれたのは…… 【选择】杀害后
	このダイイングメッセ－ジは…… 【选择】并べ替えられている
	かるたのどこを见ればよいのですかな? 【选择】ソバつゆのシミ
	かるたの正しい并びは? 【排列】根据牌上的汤汁痕迹,将纸牌放回到原本位置,正确排序为“よばんめいそだ”





ビフウ的证言：～乐屋の中の出来事～

心灵探测	对白进行至"乐屋に入ったら、机に突っ伏して……"时指出"惊讶（黄）"的感情
解答疑问	美风さんが师匠の遗体を见ても惊かなかった…… 【选择】师匠の死を知っていた
心灵探测	对白进行至"でも、やっぱり气になって、师匠に……"时指出"愤怒（红）"的感情
解答疑问	美风が足をぶつけたモノは? 【指出】电视
心灵探测	对白进行至"散らかった机の上で……"时指出"惊讶（黄）"的感情 对白进行至"散らかった机の上で……"时指出桌子上的"纸牌（かるた）"
解答疑问	わかりました、わたしが至った结论。…… 【选择】多重人格者だった 美风さんが多重人格者だという事で、意味が…… 【举证】かるた

ビフウ的证言：～アタシのアリバイ～

威慑	证言：もっとも、その一席は大失败で、谁も笑って……
解答疑问	（他に确认しておいた方がいい事はなかったかな……） 【选择】演目について 今の证言、追加しようか? 【选择】追加する
指出矛盾	证言：アタシが当日演じたのは、《时ソバ》って…… 【举证】招待状
解答疑问	美风さんがごまかしたもの、それは…… 【选择】师匠の死亡时刻 美风さんが使った小道具とは? 【指出】电视 まだ议论が终わっていない、美风さんに…… 【选择】イソダについて

ビフウ的证言：～イソダについて～

威慑	证言：アッシらが目を光らせているから、そんな人格……
解答疑问	弁护側の主张を示すコンキョがあるのですかな? 【选择】はい 美风の意识を失わせたモノは? 【指出】桌子上的酒
指出矛盾	证言：アタシはまんじゅうは食べたけど、水カステラは…… 【举证】师匠のメモ
解答疑问	まんじゅうの包み纸と一致するのは? 【指出】桌子上的酒

法庭第二日 ❷

解答疑问	谁がかるたを并べたか…… 【选择】师匠を杀した真犯人

イソダ的证言：～ぼくは见たんだ～

心灵探测	对白进行至"师匠の颜に血がしたたって赤く……"时指出老人脸上的"血"
解答疑问	师匠を见た时の定吉くんの状态…… 【选择】床に倒れていた
指出矛盾	证言：谁かが板の上にあった"何か"を师匠の颜に…… 【举证】现场写真
解答疑问	犯人が师匠の颜に押し付けたモノは? 【指出】洒在脸右边的荞麦面 犯人はこうやって、师匠を杀害しました! 【选择】面にする前の生地を押し付けた
心灵探测	对白进行至"师匠を杀した人が立っていた……"时指出"喜悦（绿）"的感情
解答疑问	香水と闻いて思い出される人物…… 【举证】旋风亭风子 弁护側は、证人、旋风亭风子さんを…… 【选择】告发する



ブーコ的证言：～事件前の行动について～

威慑	证言：师匠のメモがあったさかい、起こさんように部屋を……
指出矛盾	证言：师匠の周りに气になるモノは无いし、乐屋のモノは…… 【举证】现场写真

ブーコ的证言：～ウチはソバアレルギー～

威慑	所有证言
解答疑问	ソバアレルギーの风子さんに犯行が可能である证据…… 【举证】师匠のメモ 师匠のメモと、すする君の言叶が导き出してくれた…… 【选择】师匠はウドンを打っていた
思考路线	师匠が乐屋で作っていたのは……? 【选择】ウドン 现场のドンブリの中に残されていたのは……! 【选择】ソバ 现场に残されたソバはどこから…… 【选择】师匠のソバストック 犯人がソバを用意した理由は…… 【选择】ウドン生地を隐したから しかし、なぜ犯人はウドンの生地を持ち去る必要…… 【选择】ウドン生地で师匠を杀害したから
解答疑问	真の凶器の隐し场所を示す…… 【举证】夕神の证言书 师匠の想いが隐された证据品を…… 【举证】内馆庵の权利书

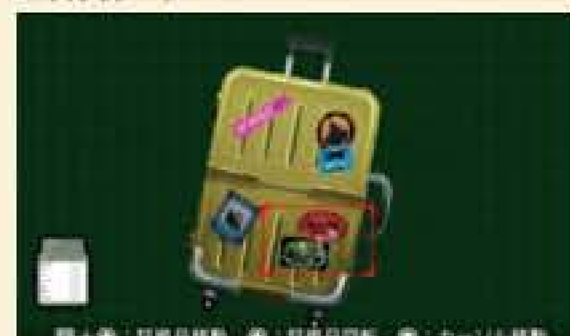


侦探第一日

对话	与ドゥルク对话，完成所有选项（对话"依赖"中可选择任一选项）

移动：仓院の里

移动：仓院の里 博士の研究室

对话	与アカネ对话，完成所有选项
现场调查	※利用十字键←/→可以切换现场的左/右部分 右半部分：尸体所在的位置、地上的图画、土偶、落地窗、桌上的眼镜、电脑、挂在半空的的装饰物、梯子、雨衣、鞋柜 左半部分：挂画、掉在地上的笔记本、桌上的架子、金色像、壶、螺旋阶梯、手提箱（进入手提箱的指纹搜查）
3D 指纹	对手提箱提取指纹，在绿色的贴纸附近发现→拥有者：ダッツ 

移动：仓院の里

解答疑问	あの。变な外国人って、このひとですか? 【举证】ダッツ・ディニゲル
对话	与キョキ对话，完成所有选项

移动：留置所

对话	与ダッツ对话，完成所有选项

移动：仓院の里 博士の研究室

现场调查	右半部分：掉落在土偶前的模型 左半部分：手提箱
对话	与グンソウ对话，完成所有选项
举证	对グンソウ举证"父の写真"
对话	完成剩余对话
现场调查	电脑、雨衣、桌子上的眼镜、鞋柜（进入鞋子的 3D 调查）
3D 调查	首先调查鞋子内部往鞋头部分的绿色的东西，然后调查鞋带部分松开鞋带后，再次调查鞋子里的东西 



移动：仓院の里	
现场调查	远处树下的画架
举证	对ハルミ举证“光るコケ”
对话	与ハルミ对话，发现“看破”点
看破	指定ハルミ托手肘的左手拇指部分，对白至“ミタマ山のどこかに”时看破
	絵に描かれた博士らしき人物とは? 【选择】左边那个黄绿相间的物体
	これは博士だ。この证据品で证明できる! 【举证】レインコ－ト
对话	完成剩余选项
解答疑问	ここは进むべきか、戻るべきか…… 【选择】先に进む （さて、引き返した方が……いいのかな？） 【选择】このまま进む
现场调查	中央的箱子、石碑、掉落在通道左侧的塑料瓶、通道右侧的木块、足迹、湖水、石碑后面的岩壁；之后会自动进入机关盒的详细调查（中部的图画、顶部的绿色按钮）
解答疑问	このカラクリ箱を解くために、役立ちそうな…… 【举证】研究ノ－ト
机关盒的打开方法	※按照博士研究笔记中的歌词，从上往下将机关设定为特定的图案即可 ①龙虎之争的图案 ②蝴蝶与御魂的图案 ③龙一半与虎一半的图案（变为一群人跪拜始祖） ④始祖对某人施以力量的图案
对话	与ドゥルク对话，完成所有选项
现场调查	木块、塑料瓶、石碑、箱子、画面上方的岩壁；水位进一步上升后，调查洞口
解答疑问	この证据品を见れば、秘宝がドゥルクのものだって…… 【举证】秘宝の让渡证
对话	与ナルホド对话，完成所有选项
解答疑问	（オレは……） 【选择】任一选项



法庭第一日



アカネ的证言：～博士の正体～	
威慑	证言：例の家宝も博士が清木家から盗んだものだと……
指出矛盾	证言：例の家宝も博士が清木家から盗んだものだと…… 【举证】メ－ルのデ－タ
解答疑问	ここでひとつ……质问に答えてもらいましょう。 【选择】诞生日は?

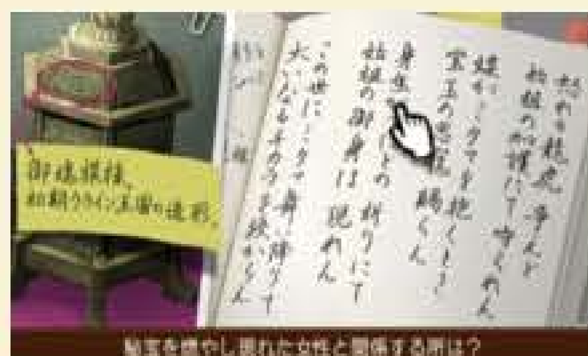
キヨキ的证言：～清木家の伟大なる历史～	
指出矛盾	证言：これはその礼として、绫里供子が当时の都の…… 【举证】研究ノ－ト
解答疑问	秘宝が日本制でないコンキョとは? 【指出】底座上的花纹


秘宝が日本製でないコンキョとは?

	どうだろう。この状况を变えられる证据品は…… 【选择】ない

キヨキ的证言：～革命派の犯行～	
威慑	证言：ダッツを见たのは博士の家を通りがかった时……
解答疑问	この发言、重要なのですか? 【选择】重要
威慑	证言：アイツはあわてて博士の家から飞び出して……
解答疑问	この发言、重要なのですか? 【选择】重要
指出矛盾	证言：まさか博士が死んでるとは思わず、通报し…… 【举证】研究室の现场写真

グンソウ的证言：～事件前后のこと～	
指出矛盾	证言：ロウジョウ作战を决行していたため现场は…… 【举证】军曹のラジコンヘリ
心灵探测	对白进行至“ダッツは家を出た后も……”时指出“惊讶（黄）”的感情
解答疑问	ダッツさんを见た时より、父亲の死を知った时の惊きが小さい理由は。 【选择】事前に现场を见ていた
心灵探测	对白进行至“その前で、欢喜の笑みを浮かべる父上”时指出画面中的“火（炎）”
指出矛盾	证言：きっとその时父上は杀されたのだ。ワガハイが…… 【举证】始祖の宝玉
解答疑问	燃え上がる秘宝とそこに现れる始祖。これと关系…… 【举证】研究ノ－ト 秘宝を燃やし现れた女性と关系する所は? 【指出】文字“身焦がすほどの祈りにて～”的部分


秘宝を燃やし現れた女性と関係する所は?

キヨキ的证言：～ダッツの犯行～	
威慑	证言：ダッツは背后からしのびより、博士を殴り……
解答疑问	あの。证言に追加してほしい情报があります 【选择】博士が本を读んでいたこと
指出矛盾	证言：博士は本棚の前で本を热心に读み込んで…… 【举证】博士の老眼镜
解答疑问	居眠りする博士が殴られていたという主张に、问题は…… 【选择】问题あり 居眠りする博士を见たという证言はこの证据品と…… 【举证】研究室の上面图 清木さんはどこから现场を目击したのか? 【指出】研究室内


清木さんはどこから現場を目撃したのか?

解答疑问	犯行时、犯人がいた场所とは? 【指出】2楼（玄关下的走道）


犯行時、犯人がいた場所とは?

	犯行现场がカフェスペ－スだという证据は、…… 【选择】ある 博士がカフェスペ－スで死んだ证据は? 【指出】沾着咖啡的书


博士がカフェスペースで死んだ証拠は?

思考路线	仮に传说が正しいとして、これで暗号は解け…… 【选择】まだ解けてない 死んだ人间がよみがえる。そんなことが可能なのは…… 【选择】灵媒する だとすると、暗号を解き灵力を授かるためには…… 【选择】灵媒师が必要
解答疑问	犯人がケ－スを落としたこととこの证据品は关系…… 【举证】ヒルネリアの证言书 つまり……最后の证据品となるのは…… 【举证】佐奈树ヒルネリア





侦探第二日❶

移动：ガラン宫殿 王族居住区	
对话	与レイファ对话，完成所有选项
移动：留置所	
对话	与ドゥルク对话，完成所有选项
举证	对ドゥルク举证"始祖の宝玉"
移动：ガラン宫殿 アマラの灵庙	
对话	与アカネ对话，完成所有选项
现场调查	正面视角：棺材的详细调查（打开幕布调查棺材的钥匙孔）、始祖的壁画、棺材右边的香炉的详细调查（香灰中的宝石）
	左侧视角：棺材、血痕、坏掉的石像的详细调查（坏掉的石像、子弹，光标向上移动时出现在下方的发光物、勾玉碎片）、椅子的详细调查（椅子、绳子，光标向右移动时看到椅脚下的血痕，在绳子附近发现鲁米诺反应）、门上的幕布、墙上的笔画、尸体附近的详细调查（白线、匕首、手机、枪）
移动：ガラン宫殿 王族居住区	
对话	与ナユタ对话，完成所有选项

侦探第二日❷

移动：ガラン宫殿 谒见の间	
对话	与ガラン对话，完成所有选项
移动：市街地	
移动：ガラン宫殿 王族居住区	
现场调查	右侧的豪华房子
移动：ガラン宫殿 インガの寝室	
对话	与レイファ对话，完成所有选项
现场调查	地上的足迹、圆桌上的注射器、椅子上的纸条、椅背、雕像、隐蔽金库、窗边桌子上的染发剂
解答疑问	ええっと……暗证番号になりそうなのは…… 【选择】レイファの誕生日
现场调查	打开的雕像
移动：ガラン宫殿 王族居住区	
对话	与ボクト对话，完成所有选项
现场调查	大臣房间入口处倒下的壶

侦探第二日❸

现场调查	下水盖
对话	与ダッツ对话，完成所有选项
现场调查	桌子上的文件、法律书籍、墙上的照片
举证	对ダッツ举证"アマラ暗杀事件について" 对ダッツ举证"父の写真"
对话	与ダッツ对话，完成追加选项
移动：留置所	
对话	与ドゥルク对话，完成所有选项
举证	对ドゥルク举证"赤い蝶のペンダント"
对话	完成追加对话，发现"看破"点
看破	指定ドゥルク的左手肘至手腕的部分，对白至"今は亡き妻アマラのみだ"时看破
	この写真の女性は、この人じゃないか? 【举证】女性の写真
	写真が23年前のものではない理由は? 【指出】左边的法律书籍
对话	完成解锁后的选项
举证	对ドゥルク举证"女性の写真"
对话	完成剩余选项
移动：ジ・インン寺院前	
对话	与ナユタ对话，完成所有选项
移动：ガラン宫殿 谒见の间	
对话	与ガラン对话，完成所有选项
举证	对ガラン举证"女性の写真"
对话	完成剩余选项
移动：旧・サ・ドマディ法律事务所	
对话	与ナルホド对话，完成所有选项

法庭第二日❶

ドゥルクの证言：～事件の弁明～	
威慑	证言：気が付くと、血まみれのナイフを持って立って……
指出矛盾	证言：現場に第三者がいた可能性は、ないのかもしれん。 【举证】ナゾの血痕
解答疑问	この血痕の正体。それは…… 【选择】真犯人の血痕
	第三者が隠れていた场所とは? 【指出】中央的棺材
	大臣が殺害されたのはいつなのか? 【选择】ドゥルクが灵庙に入る前
レイファの证言：～事件前后に目击したこと～	
威慑	证言：あれは午后2时半ごろのこと。灵庙に向かう父さまを…… 证言：父さまはヒメイを上げた后、青い顔で部屋から飞び出して……
解答疑问	もっと追及してみようか。どうしよう? 【选择】とことん追及する
指出矛盾	证言：2时ごろから中庭を眺めていたが、父さましか见て…… 【举证】ボクトの证言书



解答疑问	（……まさか、レイファさまの心当たりって……） 【选择】バアヤがどこへ消えたか
	大臣が悲鸣を上げた理由。それは…… 【选择】バアヤに袭われた
	大臣の死体が私室から移动された可能性は…… 【选择】ない
	大臣が背中を刺されたことに、気が付かなかった理由…… 【举证】痛み止めの注射
	（どうする？） 【选择】弁护を続ける
	真犯人の存在を示す新たな证据品は…… 【选择】ない
	真相を明らかにするために、谁の协力を求めるというのです? 【选择】レイファ・パドマ・クライン
	己の命をかけてでも、レイファを信じて托宣を赖むというのか? 【选择】お愿いする
御魂之托宣	
指出矛盾	托宣：警戒して待ち构える父さまの耳に、ドゥルクの声が…… 【指出】第3个画面的男の声（听觉）
解答疑问	大臣が闻いた第三者の声の正体。恐らくそれは…… 【举证】灵庙の现场写真
	大臣が闻いた男の声の正体を示すものは? 【指出】手机
指出矛盾	托宣：父さまは电话先の声を闻いていた。宫殿内に配置した…… 【指出】第3个画面的ライオンの鸣き声（听觉）
解答疑问	このライオンの声が闻こえてくる电话先は…… 【选择】クライン王国・市街地
	（どうだろうか？电话先がどこだったか。重要かな？） 【选择】非常に重要
	あの破裂音の正体は、何だというのじゃ? 【举证】ボクトの证言书
指出矛盾	托宣：午后3时ごろのこと。父さまは人质交换のため灵庙を…… 【指出】第5个画面的爆发音（听觉）
解答疑问	事件が午后3时だという主张とムジュンする证据品とは? 【举证】ボクトの证言书
	大臣が见た映像に、颜が映らない原因を说明する…… 【举证】大臣のメモ账
	レイファさまが见た大臣の正体…… 【选择】灵媒された姿

法庭第二日 ❷

マヨイ的证言：～大臣の灵媒について～	
威慑	所有证言
解答疑问	大臣を灵媒したという证据が、あるのでしょうか? 【选择】もちろんある
	绫里真宵が大臣を灵媒した证据…… 【举证】宝石
	大臣を灵媒した可能性のある人物とは…… 【举证】バアヤ

バアヤ的证言：～灵媒なんかできやしない～	
指出矛盾	证言：アマラさまが死んじまったからねェ。灵媒师も…… 【举证】女性の写真
解答疑问	杀害されたと思われていたアマラさまは、この人…… 【举证】バアヤ

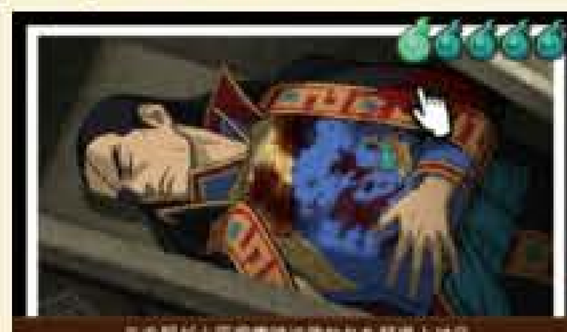
アマラ的证言：弁护人の推理はタワゴト	
威慑	所有证言
解答疑问	アマラ様が、现场から姿を消し去った…… 【选择】灵媒をした
指出矛盾	证言：この事件の被害者は大臣さまだけ。灵媒できる死者はいなかった…… 【举证】ナゾの血痕
解答疑问	アマラさんが灵媒した人物…… 【举证】ドゥルク
	犯人がドゥルクの遗体を隐した场所は? 【指出】中央的棺材 
	恐らく……その时ドゥルクは……この人…… 【举证】绫里真宵
	真宵さんに变わってドゥルクを灵媒するためにこの人…… 【举证】アマラ

アマラ的证言：～证据などありません～	
威慑	证言：しかし、あなたの推论を立证する证据など……
解答疑问	（さて、どうしようか？） 【选择】现场にいたと证明する
指出矛盾	证言：わたくしが现场にいた证据……。そんなものが…… 【举证】赤い蝶のペンダント
解答疑问	ある证据品で、これがドゥルクのものではないと…… 【举证】ドゥルクの死体写真
	赤いペンダンとがドゥルクの物ではない证据。 【指出】左手边的蓝色项坠
	（まだ审理を……续けるべきなのか？） 【选择】审理を续ける
	この事件で、まだ明らかになっていない事实とは? 【选择】事件の动机
看破	指定左手的中指，对白至“午后2时。灵媒の仪”时看破
解答疑问	ガラン检事ではないのなら、この写真の…… 【举证】アマラ
	ある人物のアリバイが崩れることに…… 【举证】ガラン

法庭第二日 ❸

ナユタ的证言：～自白～	
威慑	证言：母上は拙僧をかばっていたのです。すまないことを……
解答疑问	ナユタ。お前は…… 【选择】バアヤの正体を知っていた?
指出矛盾	证言：アマラさまと再会したのは15年前。ドゥルクが母上…… 【举证】女性の写真
解答疑问	15年前の写真に写ったありえないものとは 【指出】婴儿 
	15年前にドゥルクとアマラさんの间にできた子供の名前…… 【举证】レイファ・パドマ・クライン
	お前はバレることが不都合な“兄妹の弱み”を…… 【举证】アマラ暗杀事件について
	お前の中に残された希望……この证据品が…… 【举证】ドゥルクの弁护士バッジ
	23年前の事件について、新たな事实を提示できる…… 【举证】父の写真



御魂之托宣	
指出矛盾	托宣：现场で发见されたライター から、ドゥルクの指纹が…… 【指出】第4个画面，在上方某物品上反射出来的手（视觉）
	托宣：しかし指纹が事后工作だとすると、ライター の持ち主…… 【指出】第4个画面，带有纹身的手腕被反射出来时，指出那只手（视觉）
解答疑问	この证据品を见れば、映像に映った人物の正体が…… 【举证】灵庙の现场写真
	人目に付かず血まみれの服を隐せた场所は? 【指出】灵庙 
	犯人はどこにドゥルクの服を隐したのか? 【指出】中央的棺材
	この服が大臣杀害时に使われた证据とは? 【指出】左手臂附近的血迹 
	これは、この人物の血痕だと…… 【举证】インガ
	ガラン以外の人物が服を隐した可能性は、あるのだろうか? 【选择】ない
	（どうする？ガラン女王を告发するか？） 【选择】告发する
思考路线	ガランを打ち倒す键……もし残されているとしたら? 【选择】始祖の宝玉
	真宵さんを诱拐しても大臣は始祖を灵媒できなかった…… 【选择】始祖の名前がわからない
	秘宝にこだわる理由……思い込みを舍てて、ストレートに…… 【选择】灵力を手に入れるため
	灵媒ができないとしたら、ガランは…… 【选择】王の资格を失う
解答疑问	あなたの求めた证据品で、今すぐ…… 【举证】始祖の宝玉
	これは、ドゥルクの实の息子であるお前が…… 【举证】ドゥルクの弁护士バッジ



DRAGON QUEST HEROES Ⅱ
ドラゴンクエストヒーローズⅡ
双子の王と予言の終わり

研究中心 RESEARCH CENTER

文 纱迦
美编 心の永恒

相信大部分朋友都和纱迦一样，至今还没有把《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》给白金掉。其实并不是没有时间，而是时间都用来刷在线了。编辑部里好几个同事都等着纱迦在中文版出之后带他们刷在线，所以现在就得拼命提高自己的实力。说起来本作白金要求确实比较无聊，和游戏后期的真正乐趣有些背道而驰。不过不管怎样，有志于白金的朋友应该也不在少数，有机会的话会为大家带来白金相关的各种资料（各种表格，笑）。

多机种	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	Square Enix	动作角色扮演
	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり		日版
	2016年5月27日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4：7800日元，PS3/PSV：6800日元		

究极咒文ミナデイン

1.04版更新后，游戏加入了究极咒文**ミナデイン**，这是一个需要4人协力发动的超强技能，能够对范围内的所有敌人施以9999点的伤害。要想学会这个魔法，首先需要进行更新，之后当剧情推进到击破**ウイングタイガ**－后，与师范对话，任务所就会追加任务046：**いかづちの**极意。这个任务要求队伍中只有主人公1人，全程用**デイン**系咒文击破2只**キラ－マシン**。这个任务难度很低，不过注意从头到尾不能使用**デイン**系咒文之外的攻击方式。

完成任务后即可学会**ミナデイン**。单人游戏时，只要队伍中的4名角色全部蓄满了必杀槽，那么只要输入团队连击的指令（R1+L2），即可发动**ミナデイン**；联机游戏时，同样要求4名玩家全部蓄满必杀槽，这样当任意玩家输入R1+L2时，其他玩家就会看到系统的提示，如果全部玩家都输入这一指令，之后发动者再次输入R1+L2，就能发动**ミナデイン**。



尽管**ミナデイン**十分华丽，但9999的伤害也没有高到哪里去，随便一个通关后出现的带名字强敌都不能秒，因此最大作用还是用来配合下面的方法练级。

魔物增殖法

利用这个疑似BUG的技巧，可以瞬间召唤出一大片魔物，从而轻松实现练级、刷熟练度、打素材和饰品等多个目标。此技巧早在1.02版中便已存在，最新的1.05版依然可用。具体步骤如下：

1. 在队伍中混入一名拥有长时间硬直的特技的角色，首选是主人公、テリ－等人拥有的无敌技能：**アストロン**。

2. 在任意地点手动控制该角色发动这个长时间硬直的特技。

3. 发动特技后立刻切换到其他角色，然后迅速拉开与该角色的距离。

4. 当特技的硬直时间结束后，立刻切换回该角色，继续发动该特技。

5. 发动特技后立刻切换到其他角色，继续拉开与该角色的距离。

6. 重复2、3、4、5这个过程，直到队伍之间已经拉开相当远的距离。然后连按L2键不停换人，这时如果你切换到小地图，就会发动该角色周围的敌人（红色）正以肉眼可见的趋势疯狂增多。这时出现在你面前的是如山如海般的魔物大军。

在使用此技时要注意以下几点：

a. 此法对PSV版有效，但限于机能，同屏出现的魔物数量要少得多。

b. 此法只能召唤出事发地点能出现的全部敌人，原本不会出现的敌人依然不会出现。

c. 如果召唤出的魔物数量过多，即使是PS4也有死机的可能，请量力而行。

d. 强敌过多的话，玩家有战死的可能。请事先蓄好必杀槽，这样能起到事半功倍的效果。

此法用来刷珍稀素材是最方便的，另外也可以配合在**ラオ**荒野的熔岩地带杀**ピサロナイト**练级刷熟练度。

绊の石入手方法

装备团队技能需要一定的点数，要想提高点数上限（最大 14 点），需要找到名为绊の石的道具交给师范。以下是全绊の石的入手方法。

编号	入手方法
1	ゼビオン 区域1 C4上锁的宝箱
2	通关后，与ローザス森林地带E7的森の番人对话
3	累计换掉20枚小徽章
4	任务028的奖励
5	任务038的奖励
6	与暗の草原E8的いにしえの若者对话
7	名声5级的奖励
8	讨伐报告所达成一定成果后的奖励
9	通关后与试练のほこら的ガゴラ对话
10	通关后在灵峰レ-ゲンの战いG3发生剧情后获得
11	在交换屋换得

全名声奖励

在城镇中和名声を求める兵士对话，根据玩家获得的名声可以获得不同的奖励。名声在游戏中是隐藏数值，玩家只能在菜单中的**せんれき**中看到自己的名声等级。提升名声的方法包括但不限于：讨伐报告、打倒强敌、在大地图上营救NPC、完成任务。当玩家达到 10 级时即为最高级，会解除对应的奖杯，并获得贵重品**せんしのゆびわ**。

以下是全名声等级的报酬。

等级	报酬	说明
2	たびびとのオ-ブ	守备力+6
3	ときのすいしょう	素材
4	マジカルオ-ブ	しゅびカ+81 魔力+20
5	绊スト-ン	团队技能点+1
6	だいまどうのオ-ブ	守备力+100 咒文暴走率+3%
7	幻兽のホネ	素材
8	王者のオ-ブ	守备力+123 ブレス耐性+8%
9	メタルのかけら	素材
10	せんしのゆびわ	贵重品

淘气怪讨伐技巧

全淘气怪讨伐是本作最麻烦的奖杯，淘气怪是指名字中带**やんちゃ**字样的版本，可以直接在地图上看到它的名字。淘气怪的出现条件是在同一个地图上击破一定数量的原版敌人，这样淘气怪就会随机刷新于原版敌人分布的地点。如果是普通的杂鱼，那么大概击破 20 ~ 30 个即可，有名字的强敌则需要干掉 3 ~ 6 个。在退出地图后击破数依然有效，但可能会有所损失，因此推荐是不出图直接开刷。淘气怪麻烦的地方在于出现的位置不定，经常是出现了但找不到，这时玩家只能仔细搜索地图了。追求全淘气版击破的话，建议是数种魔物同时进行，这样效率会高不少。活用魔物增殖法会轻松不少，是否已讨伐淘气版可以在**せんれき→モンスタ-**的右上角查看。



任务补遗

在上期的攻略中，我们为大家介绍了流程中出现的全任务解法。在通关后任务所会追加多个重要任务，下面就为大家介绍一下。全任务的奖杯只要求完成 001 ~ 039 号任务即可，之后的任务全部是更新追加的，不影响奖杯。因此就不进行介绍了。



003 いやしのチカラを求めて その3

出现条件：通关后并完成 002

要求：上交 10 个いやしの宝石

报酬：ホイミスト－ン的效果强化

说明：いやしの宝石可以通过击破暗の草原ラオ荒野的ウイングタイガ－获得。

008 コインケ-ス性能アップ その3

出现条件：通关后并完成 007

要求：上交 1 个魔の宝石

报酬：怪物硬币槽 +4

说明：前往暗の雪原 C7，用怪物硬币击破ア－ムライオン，就有机会获得魔の宝石。

011 まだ見ぬ武器のために その3

出现条件：完成 010。通关后，与暗の沙漠 E4 的锻冶职人对话

要求：上交 1 个うらみのほうじゅ、3 个妖精の绵花

报酬：武器屋出售的商品增加

说明：妖精の绵花可以在ラオ荒野、暗の草原的大地图道具点获得；うらみのほうじゅ可以在击破ワイトキング（暗の荒野 D7）、ボ－シファイタ－（アマル峡谷 F5、D6）后随机获得

015 武を极めし者

出现条件：通关后与师范对话

要求：15 分钟内击破 30 种魔物

报酬：熟练度上限变为 20

说明：由于不限地域，在不同地域都打一下，很轻松就能达到要求。

017 いかずち宿る剑への道

出现条件：通关后

要求：用团队连击击破やつざきアニマル、アックスドラゴン

报酬：解除アマル峡谷的白之结界，从而获得雷鸣の剑

说明：只要用团队连击（パ－ティコンボ）完成最后一击即可，但团队连击的威力不大，要满足条件还是需要多试几次的。往往玩家在解除了 100 次团队连击的奖杯后都不一定能完成，不过总的来说只是时间问题。这两种敌人在传送到暗の峡谷后，往温泉方面走很快就会发现。

018 究极のムチへの道

出现条件：完成 017

要求：在传承の塔（中层）の战い中，20 分钟内用必杀技同时干掉 15 只魔物

报酬：解除ラオ荒野的白之结界，从而获得グリンガムのムチ

说明：蓄满必杀槽，然后去第 2 区域 D3，这里有大量敌人，可以轻松达成条件。

联机心得



本作的联机做得相当给力，就算零格信号，打起来也毫无延迟。就是经常会出现掉线、联不上的情况，果然是人有悲欢离合，网有延迟掉线。此事古难全啊！

基本说明

本作的联机模式实质上是若干个被称为时空迷宫的特殊关卡，这些关卡可以单人进行，也可以联机进行。单人时可以用自己的4人队伍进行，不过依然要联网才能选择。关卡的难度并不因为玩家选择单人或联机而发生改变，因此和玩家联机的难度会远远小于自己独自挑战。

时空迷宫关卡的出现条件分为两种，一是剧情/关卡完成情况，二是角色等级，满足条件后与リッカ对话即可获得。以下是全关卡出现条件（不含DLC关卡），其中的角色等级，只需任意角色的等级达到要求就行。但是如果玩家选择单人挑战，那么只有当全部角色的等级均达到要求以上时才能进行。

关卡名称	角色等级	奖励	出现条件
进化の迷宫	3	ちいさなメダル1－5枚	来到ゼビオン见过盟主后
亡者の战域	20	青い宝石、きんのロザリオ、破咒のリング	进入イ－リム雪原后；已通过进化の迷宫；任意角色20级以上
守りの迷宫	30	ときのすいしょう、大きな化石、ほしのカケラ、きんかい	传承の塔通过后；任意角色30级以上
悪鬼の隐れ家	30	さとりそう、きんのブレスレット、きんのゆびわ	传承の塔通过后；任意角色30级以上
激斗の港町	45	30000G	悪党のアジト通过后；任意角色45级以上
激斗の砂漠	50	35000G	白き道化师のすみか通过后；任意角色50级以上
激斗の峡谷	50	40000G	魔人の祭坛通过后
激斗の塔	55	80000G	ふたりの王の部屋通过后；任意角色55级以上
激斗の浮游城	65	200000G	神を超えし魔王の间通过后
邪悪な骑士の间	40	ぎんのこうせき、ロイヤルバッジ	通关后
赤き鬼のすみか	40	小さなうろこ、大きなうろこ、きんのブレスレット	邪悪な骑士の间通过后
悪党のアジト	40	ヘビ－メタル、ホワイトパ－ル、ちからのルビ－	赤き鬼のすみか通过后
魔物の王たちの战场	45	小さなホネ、うらみのほうじゅ、モノクル	悪党のアジト通过后；任意角色45级以上
白き道化师のすみか	45	まんねん雪、やわらかウ－ル、うさぎのおまもり	魔物の王たちの战场通过后
神々の试练の间	50	ときのすいしょう、バトルチョ－カ－	白き道化师のすみか通过后；任意角色50级以上
魔人の祭坛	50	まりょくの土、まほうの树木、いのりのゆびわ	神々の试练の间通过后
魔兽の绳张り	50	けものの皮、幻兽の皮、ひきよせのすず	魔人の祭坛通过后
ふたりの王の部屋	50	げんませき、ふしぎなドロドロ、ソ－サリ－リング	魔兽の绳张り通过后
魔王の间	55	暗黑の树木、天使のソ－マ、魔王のネックレス	ふたりの王の部屋通过后；任意角色55级以上
神の域を越えし魔王の间	65	幻兽のホネ、するどい爪、せいれいのゆびわ	魔王の间通过后；任意角色65级以上
強き者たちの迷宫	65	鉴定武器、鉴定武器の破片、しんぴのカ－ド（随机）	神を超えし魔王の间通过后

当玩家与其他玩家进行联机游戏时，除了控制的角色之外，其他角色全部算作后备角色，只能获得50%的经验值。如果玩家选择单人进行游戏，那么和单机模式一样，队伍中的4名角色全部可以获得100%的经验值，而后备角色只有50%的经验值。增加经验值的道具和装备，仅对于控制角色和队伍角色有效，对后备角色无效。

鉴定武器

挑战联机模式的一大动力，就是鉴定武器。玩家通关后可以获得邪悪な骑士の间的地图，只要玩家角色的等级够高，从这个地图顺着往下打，就能把新地图逐一打出来。这些BOSS战全部来自于流程中，但敌人的强度高了N个档次。不要光看等级限制，如果没有玩家配合的话，光是达到这个等级要求，进去一定会被打成狗。特别是最终BOSS的强化版，简直强得不像话。当玩家完成了神の域を越えし魔王の间之后，就会出现最后的地图：強き者たちの迷宫。这是一个由三四个版面随机构成的关卡，在里面会遭遇各种挑战，当玩家完成之后，就可以获得谜之武器的本体或碎片。

谜之武器的本体可以拿到武器屋用钱鉴定，从而变成可以装备的武器，这就是所谓的鉴定武器。鉴定武器的名称一般带有“真”字，除了基本攻击力外，还随机附加3个能力，要想刷出自己想要的武器和能力，是相当考验人品的事情。而如果玩家有5个同种武器的碎片的话，可以选择复原，让其变为可以装备的武器，不过能力同样是随机的。如果对鉴定武器的能力不满意，那么可以选择解体为碎片，但一把武器只能解体为2个碎片，简直是天坑。

当玩家以联机方式完成強き者たちの迷宫时，作为联机奖励，必定会获得当前使用武器的1块碎片或饰品しんぴのカ－ド，这点还是比较厚道的。鉴定武器与全武器的奖杯有关，以下是全鉴定武器列表，除片手剑和拳套（コテ）外，其他武器都只有一种。



真・骑士の双剑	真・ぎんのタロット
真・骑士のつるぎ	真・舞姫のおうぎ
真・ファルコンソ－ド	真・真红のブ－メラン
真・贵公子の大剑	真・白オオカミのツメ
真・クイ－ンアックス	真・ウィングボウ
真・ロイヤルグロ－ブ	真・けんじゃのムチ
真・气合のコテ	真・そよかぜのタクト
真・圣者のやり	暗の一族の杖
真・正义のそろばん	真・おうさまのこん

以下是鉴定武器能附加的全部能力：

原文	含义
攻击力+1－5	攻击力+1－5
魔力+1～5	魔力+1～5
咒文ダメ－ジ+2.5%～5%	咒文伤害+2.5%～5%
特技ダメ－ジ+1～5%	特技伤害+1～5%
攻击に炎付与	攻击附加火效果
攻击に暗付与	攻击附加暗效果

しんぴのカ-ド

しんぴのカ－ド是強き者たちの迷宫的另一种奖励，它会作为鉴定武器及碎片的替代品出现。しんぴのカ－ド的能力是完全随机的，玩家可以去炼金所查看。和其他饰品不同的是，しんぴのカ－ド不需要依次顺序强化，而是可以选择性强化，如果是玩家不需要的能力，也可以选择解体。能附加的能力总共有43种之多，包含了其他饰品中所有的数值型能力（全方位防御等无数值设定的能力除外），总之这又是一个天坑。

软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

万万没想到，传说中的 PS4K 在 E3 上不见踪影，倒是微软一口气公布了两台 Xbox，其中更包括明年年底上市的新 Xbox。而任天堂就更不像话了，不要说既没有 NX 也没有 MH，就连游戏都没展出几个，真是搞不懂最近两年任天堂在干嘛。

价格行情
——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌／型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

今年 E3，索尼把重点放在了 PS4 身上，与 PSV 相关的内容基本没有，而玩家期待的硬件小幅升级更没有出现。没有新主机的情况，也让一小部分玩家对 PSV-1000 依旧恋恋不舍，尤其是那块 OLED 屏幕，几乎是现在想要购买 PSV-1000 主机玩家的最主要原因。上期已经提到这个问题，但依然有玩家会问一个问题：PSV-1000 到底停产没有？因为很多电玩店有港版和欧版的 PSV-1000，声称 PSV-1000 一直在生产，索尼为了满足玩家的需求，目前也是 PSV-1000 和 PSV-2000 在市面上同时流通。高能预警注意，如果一个卖家这么说，我们奉劝玩家最好不要在这样的店里购买任何游戏产品了，原因只有一个字：太“黑”了。实际上，PSV-1000 已经在 2014 年 8 月正式停产了，目前市面在售的 PSV-1000 无非都是港版和欧版的 14 天机，按成色可以划分为 99 新、95 新、9 新。如果是回收的玩家较长使用的主机，成色通常是在 85 新、8 新左右。而一台 99 新的 PSV-1000 目前的二手市场价格也只有 700 元上下，其他诸如白色、红色的价格要略高 100 元，在 800 元左右，如果一个店家像上期提到的，把二手主机当成全新机来卖到 900 元，玩家绝对是避之为妙。



▲PSV-1000虽然在屏幕材质上可能略优于2000型主机，但目前早已停产，玩家不要被全新主机的谎言骗到。

在破解方面，很多玩家对黑鳍依然在持续观望，上期已经提到使用黑鳍运行游戏的具体流程，其复杂程度看来还是没能阻挡部分玩家的心。现在的黑鳍只能说是极不成熟的烧录产品，游戏运行成功率低、需要翻墙等问题很难让玩家畅快游戏，如果 700 多元只能买到这样的体验，肯定是不值的，相比之下远不如所谓的合购玩得更安心。在主机市场方面，目前行货 PSV 在实体店的售价基本在 1100 元左右，要比电商官网价格更低，港版主机现在的售价维持在 1180 元左右，由于 PSN 的优势，导致港版价格更高，除此之外，市场上还有部分美版 PSV-2000，售价在 1080 元左右，可以登录 PSN，在和港版主机一样没有保修的情况下，美版 PSV 也可以成为近期打算购机的玩家们的一个选择。

主机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，Wi-Fi）	1180元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV-2000主机（美版、不含记忆卡，Wi-Fi）	1080元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元
PSV原装耳机（港版）	120元		

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌／型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32G TF卡）	1600元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1640元
近期推荐购入指数		9

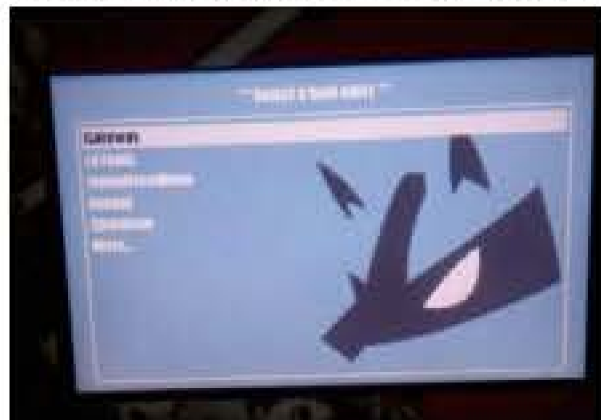
▶主机无卡开机后没有直接关机出现其他引导选项或直接进入系统，则表示主机并没有刷写A9LH引导，A9LH引导的主机售价要比普通引导略贵150元左右。

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

最近很多玩家提到，自从加入正版阵营之后，看到破解主机的信息，总是在心里有一些涟漪，觉得不是滋味。关于这个话题，实际上每个人都有自己的看法，诸如在 GBA 时代，一张烧录卡价值上千元，也有玩家会选择购买，同样也会有人选择三四百元的正版卡带。作为市场行情介绍的栏目，我们更多的是介绍主机的市场状态。就目前而言，任天堂的两大主机，N3DS 以及许久没有介绍的 Wii U 均处于全面破解的状态，市场自然以破解为导向居多，所以栏目本身的内容很多是由市场决定的，玩家各取所需就好。3DS 主机方面，最近传出了任天堂新掌机“MH”的传闻，不过按照现在的开发情况来说，任天堂更主要的精力应该集中在新主机“NX”上，何况压轴的《精灵宝可梦 太阳／月亮》还未上市，如果以 3DS 作为标杆的话，《口袋妖怪 黑／白》在 2010 年底发售，3DS 主机在 2011 年底发售，期间也有一年左右的时间，所以即便消息成真，新掌机“MH”也要等到 2017 年底才会发售，近期打算购买 3DS 的玩家不用担心主机会被马上淘汰。另外，很多玩家还在询问，如何判断 N3DS 主机被商家刷了 A9LH，毕竟目前商家都打着 A9LH 引导的口号，但刷写 A9LH 略微麻烦，甚至会需要两三个小时，很多商家可能根本没有去刷。所以玩家可以在购机时，可以先将内存卡拔出开机，如果主机在蓝灯闪烁后马上关机，则表示这台 N3DS 已经刷了 A9LH 引导。如果机器开机可以进入系统，则表示主机根本不是 A9LH。其实 A9LH 除了 100% 引导，可以完成之前免卡破解的所有事情之外，更重要的是刷了 A9LH 的 N3DS 即便变砖，也可以直接加载 D9 还原固件，无需拆机，而其他引导再想恢复就非常麻烦了。当然购买主机时，最好要询问商家是否帮你备份了系统，并即时索要，这样有助于出现误操作导致主机变砖后恢复。



主机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
N3DS主机（日版）	950元	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
N3DS LL主机（日版）	1250元	SKY3DS（支持10.7系统）	320元
N3DS主机（日版，普通引导，32G TF卡）	1250元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，普通引导，32G TF卡）	1450元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
N3DS主机（日版，A9LH引导，32G TF卡）	1400元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32G TF卡）	1600元		



▲国行主机的上新速度已经堪比国外市场，如果同捆游戏能跟上其他地区就完美了。

03 购机推荐套餐 PS4

品牌/型号		价格
主机	PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行，附赠《永不孤单》游戏下载码）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

上期由于《神秘海域4》的上市，且主机价格维持在低水位，所以我们对PS4的推荐度给出了满分，很多玩家表示这是在“忽悠”大家入坑，简直“丧尽天良”。难道真的怪我咯？玩笑开完。对于主机的推荐指数，我们着重考虑的是当前主机的价格以及游戏热门程度，本次E3索尼虽然并没有透露PS4.5的消息，但即便新主机要上市，至少也要有半年的时间才能正式发售，而且未来的游戏PS4依然可以兼容，所以现在购买PS4也是没有任何问题的。从目前各方消息来看，全新的PS4K推出应该是板上钉钉的事情，不过售价可能要高于350美元，以和现在的PS4形成高低配置的购机选择，考虑到PS VR已经正式宣布将在今年10月13日上市，PS4K要在年底满足VR高性能的要求推出，是有一定可能的，按照时间顺序来看，索尼也有可能在科隆游戏展上公开升级主机的计划。不过还是那句话，PS4K并不是这个“世代”的结束，现在购买PS4肯定不会被坑。说起来，行货PS4在E3前还再次上市了新款游戏同捆主机《瑞奇与叮当》双手柄组合套装，主机除了包含《瑞奇与叮当》游戏，和两个手柄之外，还包括了以往的“超值大礼包”：《星际战甲》银河专享礼包，《九阳神功》角色兑换卡，《南瓜先生大冒险》游戏代码卡以及《雨血前传·蜃楼》游戏代码卡，可谓是一个不落，极其丰富。当然售价依然十分厚道，只要2799元，考虑到游戏和多附赠一款金色手柄，就足够超值了。港版方面，现在500G主机报价2150元，1TB报价2350元，神海套装3100元，很多玩家提到500GB的主机容量很难满足胃口，选择港版1TB主机算是不错的选择。另外现在不少临近香港的实体店铺还推出了港版主机一年免费换新服务，有点类似于手机行业的碎屏险，不过玩家要在购机时多加100元。考虑到店家跑到香港的路费，如果是真有换机需求还是比较合适的，惟一麻烦的是如果你不在深圳、广州，那还需要自己承担寄到店家的额外邮费，其中的性价比就要自己想想了。

索尼家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行，附赠《永不孤单》游戏下载码）	2399元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行，同捆《瑞奇与叮当》及双手柄）	2799元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2150元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2350元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

品牌/型号		价格
主机	Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2300元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2300元
近期推荐购入指数		6

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

今年E3展会，微软无疑是硬件上最为激进的厂商，在公布了Xbox One的全新改款机型Xbox One S后，还公开全新的了Project Scorpio（天蝎座计划），即微软的次世代主机。微软表示新主机将在2017年底推出，旨在打破不同时代游戏机之间的壁垒，让PC和主机玩家能一较高下，并将其定义为最强主机。相比之下，在8月份上市的Xbox One S让很多玩家觉得有些鸡肋，全新的Xbox One S采用了光滑的白色机身设计，体积上减小40%，采用内置电源，支持4K视频输出和HDR（高动态范围图像），让游戏的色彩表现更加丰富靓丽。可是在硬件性能上，Xbox One S并没有任何提升，也就是说改款主机只是支持了4K分辨率，其他光影、物理效果等等都是没有变化的，这也是让玩家觉得鸡肋的主要原因。其实对于拥有Xbox One的玩家来说，微软即将更新主机，所以Xbox One S确实不值得购买，而对于暂时没有体验过Xbox One的玩家来说，Xbox One S肯定是未来购机的第一选择。况且这次新主机的价格并不高，基础版500GB硬盘版299美元，1TB硬盘版349美元，限定2TB硬盘版399美元，整体还是比较合理的。另外需要注意的是，新款Xbox One S没有设计Kinect接口，玩家只能通过专用的USB转接器来使用Kinect。目前只有将主机和Kinect序列号在微软售后服务页面注册过的玩家，才可以到微软的官网免费申请获得（网址是http://support.xbox.com/en-US/xbox-one/accessories/kinect-adapter），国内玩家恐怕都很难享受到这次福利，而这个配件单独购买的话则需要49.99美元，这也是为何说已经购买过Xbox One的玩家不必要购买新主机的一项原因。当然，行货Xbox One S能何时引进也是玩家们关注的话题，但比起索尼在国内时不时的上新各类限定版主机，Xbox One除了在春节时推过猴年套装之外，就再也没有动静了，这次的Xbox One S恐怕也很难快速上市，微软在国内的态度也着实令人着急。而Xbox One市场，在新主机发布消息后，价格已经全线跌到谷底，对于Xbox One S不感兴趣的玩家，不妨可以考虑在这时抄底Xbox One，也算是合适的选择。


▲除了Xbox One S之外，微软在E3发布会上还公开了Xbox Design Lab计划，玩家可以自由定制自己的Xbox One手柄，并将名字或ID镌刻在手柄上，不过这些服务国内玩家暂时还没法享受，我们只能先靠眼睛解馋了。

微软家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
Xbox One主机（台版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	1780元	Xbox One无线手柄（国行版）	319元
Xbox One主机（欧版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	1880元	Xbox One无线手柄充电套装（国行版）	499元
Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2200元	Xbox One精英版手柄（国行版）	1299元
Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2350元	Xbox One Kinect感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2450元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，同捆Kinect）	3499元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2016年6月20日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



文 随心（实习编辑） 美编 心の永恒

守望世界 先锋英雄（上）
——《守望先锋》背景故事介绍



从《泰坦》遗孤到暴雪野望，从《军团要塞 2》的借鉴者到如今的现象级别，也许连暴雪自己也未曾想到《守望先锋》会掀起如此大的热潮。《守望先锋》目前的成功不仅得益于其优秀的操作手感与奖励至上的游戏系统，更是与游戏中各具特色的英雄人物密不可分。毕竟，这个世界需要更多的英(pi)雄(gu)。一向重视背景故事的暴雪，似乎在这款纯 PVP 游戏中丢下了自己讲故事的老本行，但事实并非如此。除了通过游戏中英雄与英雄间的对话来交代他们的关系外，各种官方动画与漫画更是为玩家们展现出了一个庞大又真实的世界。在本作正式上线之前，“暴雪制片厂”就发布了 4 部动画短片，可见他们对本作动画的高度重视。因此，在阅读本文的同时，也可以去看看官方的动画和漫画，这能使你对某些人物有更全面深刻的认识。

本文分为上下两期，上期部分将会对“智能危机”的爆发与终结，以及守望先锋的成立与变化进行介绍。无论是智能危机还是守望先锋，他们的兴衰使得这个世界发生了太多的变化，而这种变化也孕育出了许多属于这些时代的英雄。在对这个世界的变化进行介绍的同时，也会将这些英雄个人的故事穿插于其中。本期仅对部分英雄故事进行介绍。

智能危机的前因

《守望先锋》的故事发生在近未来的地球上，那个世界起初与我们的世界并没有太多的不同，直到奥尼卡集团的出现。

奥尼卡集团对机器人的生产技术进行了革命性的改良，他们声称这种改良会让整个世界迎来经济发展的黄金时期。奥尼卡集团建立了可以大规模自动生产机器的“智械中枢”工厂，研发出了能够让机械进行自我改良的软件算法，具有这种专利算法的“智械中枢”工厂被安放在了各个大洲。能够完全地进行自我生产与维修的人工智能，在这个近未来的地球上已经成为了现实。

但经济发展的黄金时期并没有来临，“智械中枢”开始逐渐崩溃。并且有独立分析人士表示：这些工厂并不能像奥尼卡集团所声称的那样提高经济增长率和生产率。在经过了一系列的调查之后，奥尼卡集团被证实为欺诈，集团被强制关闭，而“智械中枢”也因此被叫停。

人们本以为这个世界会继续着它的和平，但现实却并非如此。这些失去作用后被拆解的智能机械突然觉醒，并立即对人类发起了进攻。人类怎么也不会想到，他们居然会和那些与他们生活息息相关的智能机械进行一场战争，但历史正是如此的残酷。这场战争被后人称为“第一次智能危机”。

虽然许多国家都自认为有足够的实力去对付这些智能机械，但无论它们的军事实力是多么的强大，在危机初期，没有任何国家可以靠一己之力去关闭一个“智械中枢”。那些曾经令人类引以为豪的智能机械，如今却成为了所有人的噩梦。最糟糕的是，这些智能机械没有任何目的，它们的攻击也没有任何逻辑可言，它们在做的只是毫无理由地攻击、攻击、不断攻击。

也许，这个世界需要的并非是一国之力，而是一群真正的英雄！



TIPS | “猎空”的原型来自《泰坦》中的一个职业Jumper。

守望先锋的成立



在各个国家全力尝试但都未能消灭这些机器人的同时，联合国却秘密地将一些独一无二的士兵召集在了一起。这些士兵与战术家曾经在各种战役中展现出了令人惊异的天赋和才能，而如今他们聚在了一起，并组成了一支强大的团队，团队的目标是对“智械中枢”发动致命一击。这支伟大的团队便是之后拯救了世界的——守望先锋，而杰克·莫里森、加布里尔·莱耶斯、安娜·艾玛莉、廖、莱因哈特·威尔海姆和托比昂·林德霍姆这些人的名字从此成为了传奇。他们也就是后来人们所传颂的——守望先锋奠基人。

初期守望先锋的领导人是莱耶斯。作为高级军官的莱耶斯久经沙场更受人敬佩，出身于洛杉矶繁华市区的他早年参与了“士兵强化计划”。这项极具争议的项目将莱耶斯改造成了完美的士兵，拥有超人般的速度、力量和敏捷性。莱耶斯是一位有些激进的行动派，“用最简单直接的方法解决问题”是他的宗旨，这与同为“士兵强化计划”的参与者杰克·莫里森的观念相异。出身于印第安纳乡村的莫里森虽与莱耶斯有诸多差异，但两名士兵还是成为了好友，他们一起加入守望先锋并决定改变这个世界。虽然莱耶斯是守望先锋的领导，但长远来看，莫里森对整个团队造成了更深远的影响。他发掘出了周围队友最大的潜力，并将散沙一般的守望先锋拧成了一股绳。因此在“智能危机”结束后，莫里森被联合国任命为守望先锋的第一任官方指挥官。两人理念的差异，以及莱耶斯后来的被忽视，使得两人之间产生了隔阂并导致了之后的悲剧。

守望先锋的初期成员中还有一位女性士兵。这位美国的强化士兵安娜·艾玛莉在许多资料中都有出现，但人们对她的了解依然太少，倒是她的女儿在后来被人们所熟知——“法老之鹰”法芮尔·艾玛莉。初期成员中更为神秘的一员是“廖”，除了他的名字，其他一无所知。而关于六十岁还在服役的德国士兵莱因哈特·威尔海姆，以及瑞典的天才工程师托比昂·林德霍姆，人们可就再熟悉不过了。

莱因哈特

作为一名表现极其出色的德国士兵，莱因哈特·威尔海姆成为了守望先锋攻击部队的第一批成员，誓以结束这场“智能危机”。他的行事作风就像一名属于过去的勇士，时刻铭记着骑士的信条：无畏、公正、勇敢。莱因哈特独特的道德观和舍小为大的信念，深得其上级的喜爱。他有话直说，因此成为了守望先锋最坚定的拥护者，同时在有必要时，也是守望先锋最刻薄的批评者，时刻提醒着其他人，守望先锋是一支正义之师。

莱因哈特一直服役到将近六十岁，因此不得不面临强制退役。当得知自己无法继续参加战斗后，意志消沉的莱因哈特担心自己为了荣耀而战的日子即将走向终点。随着世界局势再次日渐动荡，而守望先锋又深陷腐败和煽动叛乱之嫌的泥沼，莱因哈特只能眼睁睁地看着自己守护了一生的信念被吞噬。

尽管守望先锋最终解散，但莱因哈特绝不会在世界陷入混乱之时袖手旁观。他再一次穿上了十字军战甲，立誓为正义而战，像曾经的白银骑士那样守护欧罗巴大陆无辜的人民，坚信光明的未来必将到来。



“正义必将得到伸张。”



“造得起，也砸得坏。”

托比昂

在“智能危机”之前，托比昂·林德霍姆就因其为世界上多个国家设计武器系统而臭名昭著。然而这位天才工程师却认为，科技只是为了让人类更进步，不能完全让网络化的智能计算机控制武器。这一观点也让他和他的雇主们经常闹矛盾。

托比昂从一开始就极其不信任拥有智能的机器人，但他的同行都认为这只是他的杞人忧天。结果托比昂最担心的事情还是发生了，一场机器人对抗其人类发明者的“智能危机”在全球范围内爆发。由于其在工程学方面的天才造诣，守望先锋向他伸出了橄榄枝，并将其纳入了最早的守望先锋攻击部队，而他也证明了自己在终结这场危机中的关键价值。此时守望先锋最顶尖的武器设备，都是出自托比昂之手。而他对于莱因哈特装甲的维护，更是使得他们成为了很好的朋友。

在随后的多年中，守望先锋渐渐成为了一个国际维和组织，而托比昂依旧是该组织在科学技术和武器系统方面最重要的一环。但在守望先锋解散后，托比昂设计出的许多武器被偷走并被藏在世界各地。出于对自己作品的责任心，托比昂发誓不能让这些武器落入敌手，危害无辜的世人。

TIPS | 在“堡垒”最初的设计中，他具有在空中飞行的能力，甚至能变成飞行坦克。

智能危机的过程

“机械大军如潮水一般滚滚袭来，遮天蔽日。手中的机枪在怒吼，士兵们在绝望惨叫，爆炸，死亡。时至今日我仍会在梦里见到这般场景。”这场人类与机械的战争持续了许多年，过程漫长又惨烈。虽然每一个国家都奋力的反抗，但成功关闭或摧毁了“智械中枢”的寥寥无几，而俄罗斯正是其中之一。战斗民族的俄罗斯人不仅拥有强大的武器装备，更是具有人类顽强的意志。他们的军队在浴血奋战之后击败了机器人，并成功关闭了当地的“智械中枢”。但这场战争的胜利却将西伯利亚地区彻底摧毁，更给那些无辜的孩童留下了永远不可磨灭的伤痛。





“玩游戏就得赢。”

使人们闻风丧胆的不仅是那些火力凶猛的“堡垒”系列机器人，一种自适应海洋型机器人更是成为了不少人的噩梦。这种从海洋中出现的巨型机甲怪兽，在被击退前会对多个沿海城市造成毁灭性的破坏。大量的印度和澳大利亚人民被这台怪兽所杀害，而西伯利亚和朝鲜半岛更是几近被摧毁。它们不仅拥有恐怖的破坏能力，学习与进化能力更是让人惊讶。这种巨型机甲怪兽可以从每一次的遭遇战中学习，从而自行使用新的武器、学习新的能力，并且会在被击退的几年后以新的形态再次出现。所以，尽管这台怪兽每次都能被成功击退，但从未被彻底摧毁，怪兽下一次会以怎样更强的形态出现更是无人知晓。在各国与这台机甲怪兽多年的交战中，韩国似乎找到了解决之道。

韩国政府先是部署了一支机械化无人机部队“MEKA”，用以应对这种怪兽的威胁，从而保卫城市。但随着机甲怪兽的不断进化，它最终干扰了 MEKA 的无人机控制网络，迫使韩国军方不得不派遣驾驶员来手动操作这些机甲。但在这个智能机械高度发达的时代已经很难找到合适的驾驶人选，韩国政府因此向那些拥有足以操控尖端武器系统的必要反应和本能的，国内职业玩家寻求帮助，其中就包括了顶尖玩家之一的“D.VA”宋哈娜。

D.VA

作为一名为了获胜不惜一切代价的精英玩家，D.VA 从来都不会对她的对手心慈手软。而对于这次与智能机械的战斗，D.VA 也只是将之视为一款全新的游戏。她无所畏惧地和其他 MEKA 机甲冲向战场，随时准备保卫自己的国家。

就像是游戏直播一样，D.VA 将她在战场上的战斗进行了直播。这一行为使得她收获了无数的粉丝，并逐渐成为了一名世界巨星。靓丽的外表也使得她接拍了多部电影，其中在好莱坞拍摄的电影《我的风暴英雄》更是被世人所津津乐道。

智能危机的终结

这场旷日持久的战争使得双方都有大量的伤亡和损失，但最终，在各国人民和军队的努力下，在守望先锋一系列危险但又重要的行动任务之后，人类以极大的牺牲摧毁或关闭了所有的“智械中枢”，让机械军队失去了活动能力，取得了战争的胜利。“智能危机”终于结束了。似乎，和平的时代终于来临。

当许多智能机器人从“智械中枢”的命令中解放出来后，他们变得不知所措更失去了行动的目标，但这种状况并没有持续太久。澳大利亚政府作出了一个极具争议的决定，将澳大利亚内陆送给这些差点摧毁整个国家的智能机器人，以求达成永久的和平协定。这一决定给了这些机器人行动的目标，无数的机器人向着澳大利亚进发。但这一决定也直接导致了大批澳大利亚人类居民被迫离开，其中包括幸存者、太阳能农民和不愿离开的人。一些因失去家园而怒不可遏的澳大利亚人开始了一场暴力起义。他们组成了“澳大利亚解放阵线（ALF）”，并开始攻击智能机器人和他们的控制中枢，希望能夺回被抢走的家园。

与这些能前往新家园的智能机器居民相比，在“智能危机”中冲锋陷阵的战斗型机器人就不那么幸运了，他们绝大部分在战争中被摧毁或在危机后被拆解，“堡垒”系列也是如此。“堡垒”系列在设计之初被用于维和目的，这一系列的机器人拥有能够快速在侦查和哨卫模式之间转换的独特能力。但在“智能危机”期间，该系列却被用来对抗其人类发明者，成为了机器人叛军的中坚力量。直到今天，“堡垒”依旧是当年那场可怕战争的代名词。但有这么一台“堡垒”机器人却在不幸之中获得了它的幸运。

TIPS 在最初的设计中，源氏和半藏是同一名角色。但由于这名角色包含了太多忍者的要素，制作组便将之分开，并在剧情上将他们设定为了兄弟。

堡垒

这台独特的“堡垒”机器人，在那场战争的决战中严重受损，因此被遗忘了数十年。处于休眠状态的“堡垒”在这数十年间慢慢被锈蚀，藤蔓将其层层包裹，各种动物也在其外壳内安了家。但“堡垒”静如岩石，似乎一点都没有注意到时间的流逝。直到有一天，它被意外地重新激活，它的战斗程序几乎全部受损，取而代之的是对自然世界及其住民的强烈好奇。好奇的“堡垒”于是在这个被战火蹂躏过的世界上，开始了探索和寻找自我价值的旅途。

尽管“堡垒”看上去就像个绅士，有时候甚至可以说人畜无害。但当它遭遇到危险时，其内部最核心的战斗程序依然会被激活，将其转变成一台足以消灭任何威胁的战斗个体。它也因此曾与少数人类发生过冲突，从那之后，“堡垒”便刻意避开人群，探索蛮荒与未被记录的神奇世界。



除了前往澳大利亚新家园的机器居民与被摧毁拆解的战斗机器外，还有一小部分的智能机器人选择了远离喧嚣的尘世。这群被放逐的智能机器人感受到了被其称为“灵魂觉醒”的升华之道。他们放弃了自己被预先设定好的生活，在喜马拉雅山深处建立起了一座寺庙。在冥思其存在本质和意义多年之后，他们渐渐相信他们不止是人工智能而已，和人类一样，他们也有灵魂。在有了这种感悟之后，由神秘僧侣泰哈撒·孟达塔带领的这些僧侣开始寻找治愈由“智能危机”所留下的创伤的方法，并希望让人类和机器人重回曾经的和谐相处之道。因此，他们开始了全世界的演说传道之旅，但其中的一名僧侣泰哈撒·禅雅塔却有着自己想法和打算。



禅雅塔

与他们的领导人泰哈撒·孟达塔一样，泰哈撒·禅雅塔也在喜马拉雅山中进行了多年的修道，并感受到了“灵魂觉醒”的升华之道。但与孟达塔不同的是，禅雅塔并不认为游说的循循善诱能解决人类和机器人之间根深蒂固的矛盾，而必须通过个体的联系和互动才能解决。因此，禅雅塔离开了孟达塔他们，踏上了自己的旅途。他游走于世界，帮助那些他所遇到的人摆脱凡尘，真正找到内心的平静。

有许多人有幸遇到了禅雅塔，并在禅雅塔的传道下有所顿悟，生命轨迹也因此发生了改变，而源氏正是其中之一。被重建为机械身躯的源氏，在很长一段时间里都处于无法正确认识自己的情况。“拥有机械身躯的自己到底有没有作为人的灵魂”一直是他自我矛盾的根源。在禅雅塔的教诲和帮助下，源氏体内的人类和机械体验终于融合在了一起。他开始明白，尽管他有一副机械身躯，但他的人类灵魂是完整的。此刻的源氏得到了灵魂的升华。

用思想来传道的禅雅塔，在必要时也会为了保护无辜而拿起武器，无论他的敌人是人类还是机器人。

守望先锋的变化

在“智能危机”之后，由于守望先锋为化解这场危机作了杰出的贡献，他们一跃成为了全世界的英雄。新的资金和资源让战后转型成公共组织的守望先锋在全世界范围内获得了极大的影响力。虽然全世界将守望先锋的特工们都视为英雄，但莫里森最受崇拜。从国王大道富人区的鹅卵石街道，到曼谷的闷热夜市，他成为了守望先锋，成为了希望与美好未来的象征。此时，莫里森已经正式成为了守望先锋的指挥官。

守望先锋影响力的逐步扩大也使得有更多的新成员加入。“天使”安吉拉·齐格勒博士是一位纳米生物学家和医学专家，她虽然不太赞同守望先锋的军队主义，却依然在这个团体中履行着她“救死扶伤”的使命；温斯顿，一只从“地平线”月球殖民地逃回地球的猩猩，虽然是一只大猩猩，但经过基因改造的他实则是一名科学家；“猎空”莉娜·奥克斯顿原是守望先锋的试飞员，在经过一系列的意外与改造之后成为了守望先锋最强大的特工之一。



TIPS | 莱因哈特的“烈焰打击”技能在一开始的设计中会把锤子扔出去。

天使

作为所有伤者的守护天使，安吉拉·齐格勒博士是一名顶尖的治疗者、出色的科学家和坚定的和平主义者。在踏入可以极大改善致命疾病和损伤治疗效果的突破性应用纳米生物学领域之前，齐格勒是瑞士一家顶尖医院的手术部门负责人。正是她在医学领域的成就，引起了守望先锋的注意。

由于齐格勒的双亲都被战争夺走了生命，因此她从一开始就极其反对该组织通过军事手段进行维和。但最终，她意识到守望先锋给她提供了一个可以拯救更多人生命的机会。作为守望先锋医学研究部门的负责人，齐格勒致力于更好地在前线治疗受到致命伤的病员。“女武神”快速反应作战服因此诞生，齐格勒也穿着这套作战服参加了许多守望先锋的任务。

尽管她对守望先锋做出了巨大的贡献，但齐格勒博士经常质疑她的上司以及守望先锋的长远目标。而当守望先锋解散之后，齐格勒博士便致力于帮助那些受战争波及的受难者。虽然她大部分时间都在全球各地帮助那些流离失所、无依无靠的难民，但当无辜人民遇到危险时，齐格勒博士依然会穿着她的“女武神”作战服挺身而出。





温斯顿

“地平线”月球殖民地的建立是人类全新太空探索计划的第一步。在殖民地的居民中，有一群经过基因改造的大猩猩，它们在那里的目的是为了测试长时间太空生活的一系列问题。

其中一只大猩猩在接受了哈罗德·温斯顿博士团队的基因改造后，显示出了极快的脑部发育迹象，博士本人也将人类科学和创造力教给了这只猩猩。年轻的大猩猩从此便成为了科学家们的实验助手，观察着窗外那颗美丽的蓝色星球，向往着在那里的无限可能性。

但当其他大猩猩发动叛乱，杀死了所有科学家并占领殖民地后，他的生活便再也回不到过去了。出于对哈罗德博士的爱戴，这只大猩猩在戴上了他的眼镜的同时，也决定继承他的姓氏：温斯顿，并设计出了一枚临时火箭逃往了地球。于是，他找到了新家：守望先锋 —— 这是一个代表着他所憧憬的所有人性的组织。温斯顿终于有机会实现哈罗德博士生前不断教导他的英雄理念。

但随着后来守望先锋的解散，温斯顿也隐居了起来，再一次与他报以厚望的世界失去联系，但他却从未放弃对英雄最终回归的期望。

猎空

莉娜·奥克斯顿（代号：“猎空”）是守望先锋原型机试飞计划中最年轻成员。由于其大胆的飞行技术，她被选为一架可进行传送的原型战机“跃空者”的试飞员。但在第一次试飞过程中，原型机的传送阵列出现故障，包括飞行员在内完全失踪。莉娜也因此被认定为已阵亡。

然而莉娜却在几个月后再次出现，不过这次她并不是原来的她了：她身上的分子无法和时间流同步。这种被称为“时间解离”的症状使她彻底变成了一个“活生生”的幽灵，时不时地会突然消失数小时甚至几天。即使她短暂出现在正常时间，也无法维持自己的实体形态。

守望先锋的医生和研究人员对此束手无策，“猎空”似乎不得不永远保持这一形态，直到一位名叫温斯顿的科学家设计出了“时间加速器”，一台可以让“猎空”维持在当前时间的装置。不仅如此，这一装置还让“猎空”有能力控制她自己的时间流，使她可以任意加速或减慢时间。有了这一全新的能力，她成了守望先锋最强大的特工之一。

守望先锋解散后，“猎空”依旧选择为了正义而战，守护无辜。



即使现在没有在“智能危机”中与智能机械的战争，但战争依然不会改变。危机后的守望先锋履行着他们作为国际维和组织的职责。在日本，岛田家据传已有数百年的历史。以忍者为主要成员的岛田家，经过多年的发展，已经建立起了一个以军火和非法物资交易为主的庞大黑道帝国。这种黑道势力的急速扩张引起了国际维和组织守望先锋的注意。岛田家大名的去世，使守望先锋有了对这一组织进行干预的机会，但作为去世大名儿子的两位继承人，却因为各自理念的不同而大打出手，这使得整个事件变得更为复杂。其中，长子名为岛田半藏，次子名为岛田源氏。

TIPS 如果你在《星际争霸2》WCS的网站搜索选手“D.Va”，你会发现确有“D.Va”选手的资料。所属国家为“韩国”，所属队伍为“MEKA”使用种族为“随机”，选手简介大致是说她16岁就全球排名第一，连续三年全类型比赛无败绩，现为了保卫家园已淡出电竞赛事。

半藏

作为长子，岛田半藏注定要继承他的父亲统治岛田帝国。因此从很小的时候开始，半藏就以这一责任为目标接受训练，并表现出了天生的领导能力以及对战略战术惊人的天赋。同时，他还是精通武术、剑术和箭术的天才。

在父亲过世后，家族长老就建议半藏帮助他那刚愎自用的弟弟，以便两人携手管理岛田帝国。但玩世不恭的源氏却拒绝了继承家业的请求。这次拒绝使得两人变得对立，并最终演变成了两人的决斗。决斗中，半藏打残了源氏，并认为自己已经杀死了源氏。当怒火消退，以为自己杀死了弟弟的半藏深受打击，他拒绝继承父亲的遗产并最终抛弃了自己的家族和所有辛苦换来的成果。他开始四海为家，不断磨练着自己作为一名武士的技巧，希望终有一天能挽回自己的名誉并真正放下自己的过去。

每年半藏都会回到岛田家的据点——花村，来上香祭奠被自己杀死的弟弟。在多年后的一次祭奠之中，半藏惊讶地发现本应被自己杀死的弟弟源氏，其实并没有死亡……



“荣誉之于生死，救赎之于荣誉。”

源氏



“即使献出肉体，也不能放弃荣誉。”

作为岛田忍者家族大名最年轻的儿子，源氏的一生荣华富贵。他对家族的非法生意毫无兴趣，尽管他精通并且享受忍者训练，但他依然热衷花花公子的生活，而街机厅中的各种电子游戏更是使他无比沉迷。家族内的许多人都将源氏视为一个危险的累赘，并且怨恨其父亲一再地包庇和宽容。在家族大名意外死亡后，源氏的哥哥半藏，要求源氏在父亲创建的帝国中扮演一个更加积极的角色。但源氏拒绝了，他的拒绝激怒了半藏。两兄弟之间的怨恨最终导致了一场生死对决，源氏也因此差点送命。

半藏自认为杀死了自己的弟弟，但源氏被守望先锋救下并得到了齐格勒博士的照料。这一全球维和组织认为源氏将会在对付岛田家族的持久行动中扮演重要的角色。由于源氏的重伤使他无法正常战斗，守望先锋会为他重建身躯但条件是源氏必须为守望先锋效命。源氏随后经过了一系列昂贵的机械化手术，强化了速度和敏捷性同时也强化了他超人的忍者技巧。在被变成一个活体武器后，源氏一心只想完成摧毁他父亲罪恶帝国的任务。

但随着时间的推移，源氏越发觉得自我矛盾。他厌恶自己的机械身躯，无法接受他现在的模样。当他的任务完成之后，他离开了守望先锋并游历世界希望能找到自己存在的意义。数年之后，他遇到了僧侣禅雅塔。尽管源氏一开始拒绝接受禅雅塔的教诲，但这位博爱的僧侣没有放弃。于是，禅雅塔成为了他的导师，并且在这位僧侣的引导下，源氏体内的人类和机械体验终于融合在了一起，他终于感受到了真正的自由。

除了作为一支国际维和组织外，因其影响力的巨大，危机后的守望先锋甚至渗入了建筑、医疗、气象勘测、宇宙探索等各个领域之中。在建筑方面，他们在挽救了生命的同时高效地重建城市；在医疗方面，他们根除了流行病，实现了医疗突破；在气象勘测方面，他们同样积极参与。尽管许多人都将全球不断升级的怪异气候现象归结为新科技的发明、因智能机械不断扩大的人口数量和资源消耗的不断增加，但真正的原因无人能知。为了找到解决办法，守望先锋在世界各个偏远且重要的位置建立了一系列生态监测站。而对于南极洲的生态监测，是这一项目中的重要一环。中国的气象学家周美灵正是这一监测站的负责人之一。

美



“我们的世界值得我们奋斗。”

作为一名顶尖的气象学家，周美灵引入了一系列在气候控制领域划时代的发明创意，并成功地保护了亚洲以及其他高风险地区。作为守望先锋的一员，她与其他科学家们来到了南极洲监测站执行生态监测任务，但一场突如其来的风暴却改变了一切。这场毁灭性的风暴摧毁了大部分设施并将这里与外界隔绝了开来，也把科学家们困在了这里。随着补给物资的不断消耗，他们不得不进入急冻状态，希望着能够撑到救援队抵达的那一天。然而救援并没有及时抵达。

几年后，当这些科学家的急冻舱最终被发现时，美作为惟一的幸存者仍然处于急冻休眠状态。当美醒来时，这个世界已经发生了翻天覆地的变化：守望先锋已经解散，原本就很严重的气候问题也越来越糟糕，而所有的生态监测站也都已经被废弃，他们之前收集的研究数据也全部丢失。但美并没有因此而消沉下去，她决定独自继续她的工作。她带上了一台可穿戴式气候控制装置，游历世界希望能够重新建立起生态监测网络，以查出威胁着这个星球生态系统的真正原因。

TIPS 小美的设计灵感来源于中国哈尔冰的冰雕。

在危机之后的数十年间，守望先锋将维护全球的稳定视为了自己最崇高的目标。他们参与维和行动，他们为各个领域做出贡献，他们的成长与努力使得整个世界都乐意接受他们的保护，他们成为了一个时代的象征，一个名为希望的象征。整整一代人，从小就将守望先锋视为自己的偶像和人类的楷模。“法老之鹰”法芮尔·艾玛莉——守望先锋早期成员安娜·艾玛莉的女儿——正是这代人之一。



法老之鹰

还是孩子的时候，法芮尔·艾玛莉就梦想着能够像妈妈一样加入全球维和组织——守望先锋。在加入埃及军队后，她的坚韧和在战术上的天赋使她很快就晋升为了一名军官。作为一名果敢的领袖，任何在她手下服役的士兵都对她抱有绝对的忠诚。有了这些卓越的表现，法芮尔自然成了守望先锋最青睐的一名候选人。但在她正式加入之前，守望先锋就解散了。

当她带着所有的荣誉退役后，法芮尔加入了一家名为“海力士国际安保”的私人安保公司，该公司的最重要的一笔订单就是负责保护吉萨高原地下的人工智能研究设施。这个高度机密的设施不仅对地区，更对全球安全都起着至关重要的作用。法芮尔欣然地接受了这一任务，并通过参与实验性作战服“猛禽”M-VI 的专门训练，提高了作战机动性和火力。

现在，法芮尔被称为“法老之鹰”。负责 AI 设施的防卫工作。尽管她对守望先锋的解散感到无比的遗憾，但她依旧梦想着能为正义而战并改变这个残破的世界。



那些诸如法芮尔一样的守望先锋崇拜者们，也许只看见了表面的阳光，却看不见背后的阴影，而暗影守望正是守望先锋背后的阴影。这个潜伏在暗处的秘密行动组织，由守望先锋曾经的领导人莱耶斯负责。他们在暗处用着简单直接的方式去处理着守望先锋无法解决的棘手问题。一明一暗的合作互补，正是守望先锋所向披靡的原因之一。由于暗影守望的特殊性，该组织的成员甚至可以是一些臭名昭著的罪犯，而“午时已到”的麦克雷便是其中之一。

麦克雷

当麦克雷和他的同伙在守望先锋的一次突击行动中被逮捕时，他早已是在美国西南部因非法军火交易而臭名昭著的“死局”帮中最令人胆寒的一员。由于其枪法精湛且足智多谋，守望先锋给了他两个选择：在最高安全级别的监狱中度过余生，或加入守望先锋的秘密行动部队“暗影守望”。他选择了后者。

尽管一开始他对守望先锋的理念嗤之以鼻，但他逐渐相信可以通过扫除世上的不公，来弥补自己过去犯下的罪行。而暗影守望不受官方明文制约以及我行我素的行动风格正合麦克雷之意。在暗影守望中，麦克雷在莱耶斯的教导之下学会了更多的战斗技巧。然而，随着守望先锋影响力地不断缩小，暗影守望内部出现了异样的气氛：废除守望先锋，独掌大权。麦克雷由于不想参与其中，于是便独自离开，销声匿迹。

多年之后，他以雇佣兵的身分再次出现。尽管许多大小团体都想拉拢他，但他只为自己眼中的正义而战。

下期预告

“智能危机”结束后，不仅守望先锋发生了许多变化，整个世界更是变化了很多。这些变化也导致了后来守望先锋的被迫解散。在后守望先锋时代里，“第二次智能危机”已经爆发，没有守望先锋的世界将何去何从？在等待下期的过程中，各位读者也可以去看看官方的动画与漫画，这能使你对接下来发生的故事有更深刻的认识。除了这些背景故事外，下期还会对“士兵 76”、“死神”等英雄的故事进行介绍，并且还会对一些未解之谜进行讨论。我们对于“法老之鹰”的母亲安娜·艾玛莉还能知道什么？未来的游戏中可能会出现哪些新英雄？敬请期待《守望世界 先锋英雄（下）》。



TIPS 麦克雷终极技能的配音“午时已到”是在致敬电影《正午》。牛仔们为了让他们的决斗公平公正，便选择在阳光影响最小且阴影最短的午时来进行决斗。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn





★E3正式开展前，小编们已经精心制作了80页内容，当然全部是和E3无关的。等E3结束之后，把想做的内容一统计，居然只超了20多页。E3内容有时效性，因此只能砍和E3无关的内容。所以如果你觉得这期好像少了很多固定栏目，或者读游戏之《守望先锋》看着不过瘾，那真不是小编们偷懒，只能怪E3太给力了。

★E3过热，兼工作压力大，导致编辑部对这次欧洲杯普遍兴致缺缺。两年前的世界杯，编辑部专门接了高清机顶盒供大家看球，决赛当日上午还放了半天假。结果今年的欧洲杯压根儿就没人提这回事，大家基本上就是第二天睡觉起来看看结果吹吹牛就这么过去了。至于奥运会，估计就更不会有什么特殊待遇了。

★E3已过，马上就是400期了。本期继续向各位征集400期感言，能写故事神马的就更好啦！

Email 换个头像就没人认识了：逐渐发现自己越来越喜欢《女神异闻录》这个系列了。以前多少也玩过一些《女神转生》的作品，但对于金子姨妈，哦不对，是金子一马的人设实在不感冒，而且因为那个时候没有中文版，各种恶魔合体、还有说服恶魔的系统实在是搞不定，所以几乎都没有打通关过。后来从《女神异闻录3》开始，人设换成了副岛成记，倒是一下子对口味起来，不过当时被朋友诱导以为是个需要刷好感度的游戏（其实这么说是没有错啦）。由于之前我玩《樱花大战》时曾企图和所有妹子都搞好关系，结果却是谁都不待见我，搞得战斗时妹子们全都没有士气，根本打不过BOSS，留下了很深的阴影，所以一听说《P3》也要刷好感度，顿时就缩了。幸亏《P4G》有中文版，才让我重新发现了这个系列的魅力。而且动画版制作得太有爱了有木有！连怪会给角色们加的各种DEBUFF都做出来了，实在是有点丧病啊！看了《P5》的前线后更是对它期待万分，一定、一定、一定要有中文版啊！

面包会有的，中文版自然也会有的～就冲着《P4G》中文版的销量，我相信Atlus也不会轻易放弃中文市场这块肥肉。只不过能不能同步，至今仍是个谜。说到动画版，“《P》系列”也是走过弯路的，当年那个《女神异闻录 三位一体之魂》就是不堪回首的黑历史，既无法感动老玩家，没玩过游戏的人也很难从中获得共鸣，反倒是《P4》动画版这种完全面向玩家的作法取得了巨大成功。这其实就和人生是一个道理，你无法令所有人都对你感到满意，所以只要对得起亲人挚友也就足矣了。

我为何有了种八老师回着回着信就突然开车的错觉……？

编辑部 游戏风向标

方根书简 | 4人



被旅游广告糊了一脸。

——游戏开始10分钟后给宇宙人留下了这样的印象。

镜之边缘 催化剂 | 3人



衷心希望以后的VR版能同捆一个可以与游戏同步的电风扇用来增加临场感。

——因为本作而怀念起迎风奔跑的梦叶如此期盼道。

逆转裁判6 | 3人

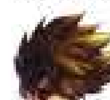


只要接受了"灵媒之国"这个比较神棍的设定，还是十分有意思的。

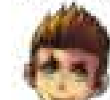
——直到最后一话才适应了世界观的古林终于停下了吐槽，专心体验那跌宕起伏的终篇。



Email YUNO_HONEY：手贱去下载了《生化危机7》那个试玩版，手贱又带了耳机在玩，没玩2分钟我就觉得自己简直是在作死。结果就变成了走半分钟，休息10分钟的节奏，打了一整天才通关。我对照了一下网上的攻略去打结局，结果发现拿到的假手指根本用不上啊？这是啥情况？莫非现在还有玩家没有解出来的结局吗？



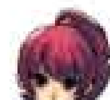
说实话至今都没人能发现这根手指的用法，如果不是BUG，那就真的是线索藏得太深了（虽然我并不觉得Capcom会玩得这么厉害就是了……）。



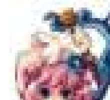
这游戏第一遍打确实是够吓人的，不过自从第二遍开始，我就完全开启了冲冲冲模式。女鬼？那是什么？我根本看不到！



Email 配合速腾：之前在392期的时候看到一位前辈除了1998年的第一期和第二期之外的收齐了，当时我就惊呆了！天寿啦！杂志和我一样老！话说16年前PS2就出来了，我第一次见到正经的游戏机是朋友的PSP，当时超羡慕，后来我爸妈说给我买了台游戏机。经过思考我认为他们不可能买PS2，所以应该是PSP，但是，当我爸拿出游戏机那一刻我脸都绿了！展现在我面前的，是一台诞生年龄比我出生都早的像素掌机，而且是黑白的！连厂家都没有的！之后就开始了我被爸妈各种坑、各种骗的悲惨人生。



这么想想的话我爸当年也是坑了我，当年把PSP塞给我之后就跟我说"这可以用来玩《泡泡龙》"，等回过头来想起这件事时我已经身在坑底爬不出来了。



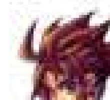
你家画风怎么和广大人民群众这么不一样……



根据周围人经验以及读者们来信来看，在游戏的问题上被家长坑过的恐怕已经是"玩家的日常"系列了。



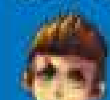
Email 澄岚空想：个人目前期待的至少有底的大作其实是《看门狗2》，个人是非常喜欢的（缩水什么的，低配显卡实在感觉不到）。但是看看今年E3上的实机演示，个人感觉（似乎是错觉）似乎还是比不上2012年E3那样的惊艳，游戏性的进化似乎也没有多么巨大……而且怎么说呢，狗哥被换掉真的很不开心啊！不过如果问我会不会买？如果我有足够的银两，必定首发入（感觉这是另一个理由不买……）！



不如2012年E3的演示惊艳那是肯定的，因为那本身就是一个大忽悠，《看门狗》实际游戏也根本没有那种效果，都是加特效。反倒是这一次的《看门狗2》演示比较实在，虽然游戏从画面上看上去并没有很明显的进化，但是游戏中黑客的元素得到强化，动作部分也加入了跑酷以及炫酷的近战，而且新的年轻主角也让游戏更具活力，因此我还是十分看好《看门狗2》的。



Email 星空的旋律：自从麦当当在六一儿童节时举行了吃开心乐园餐得《马里奥赛车8》玩具的活动，我基本一日三餐都是在M记解决的。终于好不容易把6款玩具全部收集齐了，我已经到了看到儿童餐就想吐的地步了……不过这套餐没送红色龟壳还是有点可惜啊，毕竟那可是非常好用的道具呢。小编们有没有收集齐了？



不知道我转了微博以后你有没有留意网友的留言，其实在网上可以直接买到全套玩具的，而且价格很是公道。虽然吃东西收集奖品这种事，确实挺有意思的，不过每天吃这些东西对身体的影响还是蛮大的，平时要多注意饮食健康啊。另外，其实我特别想知道M记的前提员工看你天天买乐园餐会是什么表情，如果你是妹纸可能还好，是汉子的话，真就……





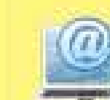
Email PennyPG：刚刚看完E3展上最新的《战神》试玩，且不说这部《战神》多么"巫师"，就这次的背景让我想起来N年前的一期UCG上，小编在"愚人节特企"中写过一篇《战神》新作将发生在北欧，奎爷屠杀北欧众神，如今玩笑成为现实，不知小编作何感想。



我跟大家讲个故事，北欧神话里有个小孩子，整天总是吓唬众神说奎爷来了，一开始都吓得众神鸡飞狗跳，但渐渐地没有人再信他的话了，结果有一天奎爷真的来了……这个故事告诉了我们撒谎多了总有那么一两个会变真的，你拿奎爷开玩笑，奎爷就真的会跟你开玩笑。



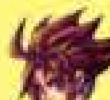
其实近年来我们已经不搞愚人节特企了。一来梗玩多了没意思，二来总有"热心朋友"在我们的愚人节特企里挑一小块截图出来然后当成误报发到网上，说我们总想搞个大新闻然后把我们批判一番……咳咳，所以愚人节还是不要拿新闻开玩笑了。



Email 红衣：第一次给UCG写信，如果能登上的话那就是欧洲了一把咯。超想问问为什么UCG不尝试做个《光环》的专辑啊？明明世界观也是大到爆炸，人气也高，评价也高，质量也高。《神秘海域》啦《MGS》啦明明都有专辑了，为什么《光环》就没有啊……



一般我们推出专辑，都是会根据市场情况进行一定的考量，比如之前的《神海》《MGS》都推出了具有"完结性"味道的作品，因此我们也借此时机为系列来一次大总结。不过这并不是一个硬性标准，今后我们也会制作更多的游戏主题专辑，请各位读者继续关注我们！

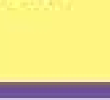


Email 智子：396期的"热血最强"要换成"热血最呛"啊，简直笑到让人呛喉咙，尤其是伊莲娜崩坏的时候，简直可(bao)怜(xiao)。还有我想问一下写什么祝福语能被刊登在400期杂志下方呢？毕竟我也想在UCG400期留下我的痕迹，不然又得等四年后了。



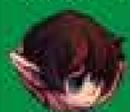
首先肯定要是真情实感，然后要有点儿个性。像"祝UCG400期快乐"之类的，祝福我们收下了，要上杂志就有难度喽。真要总结一个被采用的规律，还真是难倒在下了。而且如果说出来的话，大家都照葫芦画瓢，不就都没机会了吗。（笑）







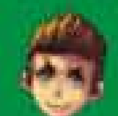
Email 张易雄：坂口博信对田畑端说，只要为玩家服务，我们可以放弃传统。我想对于UCG也是一样的，虽然我们一直是“游戏机”实用技术，但是如果大家需要steam的内容，也不妨进行尝试，毕竟“玩游戏的都是朋友”。



为玩家服务同样是我们的方向，不过我们也不能丢掉传统。比如平媒比起网络有着沉浸式阅读的优势，因此对于文章的要求会更高。其实之前一直都有读者从各种渠道向我们提议，可以把PC游戏加入杂志内容。比如说一些跨平台的游戏如果有Steam版，就把跨PC平台的情况也标出来。现在微软似乎要大力推行Xbox+Win 10的模式了，所以我个人也感觉这将会成为难以忽视的趋势。至于要不要补充这一块，以及要怎么做，当然还是得看读者们的反响和需求。



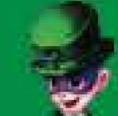
Email 网球阳仔：UCG在395发布的漫威英雄科普知识非常喜欢！希望UCG在以后可以发布DC宇宙的历史及其主要英雄的科普～超喜欢老爷和大超，还有小丑～



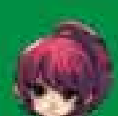
说到老爷……



正好我们这里……



有一个新鲜出炉的DC粉。



讲真，你们认为一个刚开始补《蝙蝠侠》动画电影和TV动画的新人能去写DC宇宙起源之类的东西吗？



嘴上这么说，你的世图DC书单以及某宝购物车还是挺老实的不是吗？



Email 云游四海：上海迪士尼乐园终于开幕了，喜欢《王国之心》的小编们不打算来一发实地COS吗？



并不是不想，而是不能。迪士尼是不允许身穿COS服进入的，不仅仅是上海迪士尼，全球的迪士尼都是如此。不过也有个特例，万圣节期间是可以COS成索拉、利库和凯莉进入东京迪士尼乐园的，但其他《KH》的角色就不行了，因为只有这3个角色被迪士尼承认为官方角色。而且就算能进入园区，也不允许携带键刃。这让我不禁想起了前几天在网上看到的一个笑话，迪士尼对野村说：“我们的角色不能杀人。”野村回答：“SORA KILL NOBODY.”



可以，这很野村。



可以个鬼啦！冷死了好吗！

视频关键帧

主持人：布洛

大家好，我是布洛，欢迎收看本期的视频关键帧。

时间飞逝，又到了一年的六月，E3如期而至。相信扑面而来的各类大作，带给大家不少惊喜吧。而我每次在看发布会的时候都信誓旦旦，一定要买台PS4玩玩，然而过两天就忘记了。当然本期光盘也收录了各大发布会精彩亮点，缤纷展台秀和新作影像集锦，不要错过哟（真没想一上来就打广告的）

最近视频部乃至整个编辑部都中了《守望先锋》的毒，每天的问候语已经从“下去吃早餐么”变成“今天有吸毒么？”中午视频部的办公室更是热火朝天，只剩下SOS君默默的对着双屏的“小呆”桌面流口水。

而我，则给大家汇报一下最近看的书吧，算是毕业后看完的第一本文言文传记——艽野尘梦（jiao），人生的第一次献给了它也备感荣兴。（当然，我不会说买一年多才看了十多页，因为要写视频关键帧趁端午节两天抱病看完的）书的作者是“陈渠珍”，相信大部分人都不认识，但若提及“此人曾有个书童，叫沈从文”，大多数人应该都知道。陈渠珍，湘西人士也，曾为民国一代30多年的“湘西王”。而《艽野尘梦》出自于《诗经·小雅》的“我征徂西，至于艽野”。作为一本私人笔记，本书叙述了宣统元年，陈渠珍奉赵尔丰之命，随川军钟颖部队进藏，复娶藏女西原。在历经工布、波密等战，至武昌起义后，陈因兵变率百余亲信出逃。后取道青海，渡哈喇乌苏河，入酱通大沙漠，过通天河，经柴达木盐淖地……历经七月茹毛饮血之生活，最后由一百一十人仅十一人生还至西安的传奇之事。描述了当时西藏动荡不安的局势，清封疆大吏与革命党之间的勾心斗角，以及辛亥革命对当时形势产生的重大影响。若说，当初购买的理由是因为其“刻骨铭心的经典爱情”，那么现在推荐的理由则更多是因为其惊才绝艳的文字和一百年前藏地风情的考实，更有离奇、惊心动魄的绝地逃生和万里相随的坚贞情义。

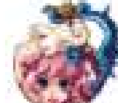
因为是私人笔记私家印本，作家又非帝王将相之类的，所以这类著作会注定寂寞吧？刻意的想要推荐，大概是因为看过一些日剧，无论是什么类型的片子，若有提及武士道之类的必会将其表现得淋漓尽致，让人钦佩敬仰。而国人对于历史大都停留在“手撕鬼子”的套路里吧？仅个人之拙见，有意见请多多宽容吧。

好了，最后不打广告了，以书中最喜欢的句子收尾吧。“万里从君，相期终始，不图病入膏肓，中道永决。然君幸获济，我死亦瞑目矣。”——致最勇敢，美丽的藏女西原。





Email 倒错的死角：看网上直播《勇者斗恶龙 创世小玩家》非常欢乐，忍不住也买了张中文版来一试。玩了两天后觉得这游戏真不应该叫“创世小玩家”，改叫“拆迁小玩家”比较好，完全就是走到哪里拆到哪里的节奏啊！除了据点之外的其他地方基本都快被我夷平了。而且更要命的是，我现在走在马路上，看到台阶就会想放砖块上去，看到铺地砖翘起来了一块，就想补一块上去……深感自己的强迫症更加严重了呢萌萌哒！



这位读者大人的内心似乎已经完全坏掉了呀……这样真的好吗？笑ING。不过根据我个人游玩后的感受，确实很迫害强迫症，砖块摆得不够整齐啦、家具放得没有美感啦，光是这些敲敲打打的，一两个小时就过去了，说好的休闲游戏呢？为什么不按常理出牌？不过这款游戏确实颠覆了我以往对“《DQ》系列”的看法，一直以来我都以为“《DQ》系列”是比较面向小孩子的游戏（被画风骗了，求粉丝轻喷），但《创世小玩家》的结局，与NPC的对话却非常有深度，一下子就把格调提升得很高。作为一款休闲游戏，能有如此水平的叙事，确实相当不俗了。



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖： 索尼PlayStation主题马克杯1个（3名）



各类书刊电子版任选1本（10名）

392 期奖品

“《如龙》系列”台历

《如龙 极》制作人签名版

台历得主

杰伦 Myl ★ ve　784133961@qq.com

签名版得主

不＆懂゛　1054617280@qq.com

电子邮件： ucg@ucg.cn

邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编： 730000

问卷调查

1. 向各位征集 UCG 400 期感言，欢迎各种段子、图片、故事！
2. 说说本届 E3 展上你印象最深的事情，以及最感兴趣的游戏。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 7 月 30 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”



淘宝动漫游书店 acgbook.com



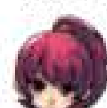
官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



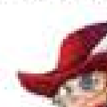
Email 林叶莫莫：396 期看到“小编寄语”上秋沙雨把《噬神者 OFFSHOT》集齐了，看了看罐子里的钱，心凉呐……不过不知秋沙雨小编你是如何集齐的？



《噬神者 OFFSHOT》可以在日本亚马逊购买，在国内有不少网站开了日本亚马逊的代购服务，或者在某宝上也可以直接搜到《噬神者 OFFSHOT》。《噬神者 OFFSHOT》还是挺容易买到的，价格也相对稳定，我是按照每个月一盘的速度来慢慢买，刚好这个系列是一个月出一盘，所以等到它差不多出完时我也就跟着一起买完了，这样的速度也不会对我造成太大的负担。（捂着钱包吐血地看着《银河机攻队》的蓝光 BOX）



Email D.T.Azeratul：小弟偶尔间上香港的XBox 官网发现能通过微软的官网购买主机，而且还有精英版手柄和定制手柄等等定制版的设备，还可以用某宝付款。虽然不能快递到广州，但支持自提。我想如果我顺路到香港去的话，这样购买一台主机不是更有保障吗？而且 XOne S 也要出了，说不定我能提早预订到，而且还能买到限量版的定制机哦。当然，前提是我必须到香港去提货！请教各位大编，我这样购机你们觉得靠谱么？而且我自带一台机子过关应该不会被查吧！（前段时间的女大学生走水货带游戏光盘过关被查令我耿耿于怀啊）望赐教！



如果只是购买一台主机自用的话，一般不会有太大的问题。不过为了避免不必要的麻烦，建议你购买主机后把主机的包装拆开，并将主机与配件等物品分开放，以证明这台主机是自用的。不过个人觉得去香港购买主机还是比较麻烦的，如果不考虑价格因素的话，建议还是直接网购或购买国行吧。



Email HYH：特意到截止日期才写回信，E3 各大发布会已经落幕，最在意的 PS4 新机型还是雾里看花，反倒是微软公布的 XOne S 新机型再次走在新的起跑线。另外 PS VR 国行版本什么时候发售还是没有眉目，期待武人叔能早日带来好消息。期望的游戏就不说了，这《生化 7》……总感觉味不对。



PS4 的新机型其实已经很明朗了，和微软的“天蝎计划”类似是面向对机能有更高需求的高端核心玩家，从业界透露的消息来看，所谓的 PS4.5 极有可能搭载性能接近于 GTX980 的 AMD 独立显卡，这样的配置对 VR 游戏的支持也会更好，当然价格上肯定不会非常亲民，而是会与现在的 PS4 形成高低两个价位的互补。



说到《生化危机 7》，这个让人“措手不及”的预告片公布后，大家纷纷询问编辑部第一《生化》真饭——苍穹的感想，他斩钉截铁的表示这一定不是正统续作，因为系列向来都是采用阿拉伯数字。结果半分钟后，他默默地回来告诉我们。Capcom 已经在官网上确认了这款这款游戏的正统身分。转瞬之间，众人都深刻体会到了一名《生化》玩家的情感变化……



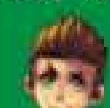
Email 机械浜Karas：听说秋沙雨同学最近入坑蝙蝠侠～强烈推荐《天国降临》、《蝙蝠侠缄默》还有《黑暗骑士归来》，DC 粉必读啊～



作为刚入坑的新人表示多谢推荐，由于对DC这边了解得不多所以现在先从动画电影和TV动画的方面下手，《黑暗骑士归来》的动画已经补了，看得我大气不敢喘一下。漫画补得还不是很多，前段时间把《蝙蝠侠 漫长的万圣节》当做睡前读物，结果一看就看了一个晚上，看完后整个人都不是很好……最新的Rebirth刊也断断续续地看了一些，但因为没补过N52所以还有很多部分看不懂。只能说补漫路漫漫，不过能多一个让我消磨时间的东西也是挺不错的。



Email Time's Up：上期的《巫师3》的配图不错，这很“污师”。我刚高考完，我想咨询一下以后想到UCG工作的话，我应该选择什么专业好？要往那边重点靠拢，谢谢各位前辈了！



作为新人的我现在还记得刚进编辑部的时候纱迦告诉我，这个世界上本无游戏编辑这个职业，打得游戏多了，对游戏有了足够的了解，才能很好地胜任这个职位，所以实际上向来编辑部工作，并没有什么必须要有的条件。当然，如果可以的话，大学期间熟练掌握一门外语是十分重要的，至于专业还是选一个能够长期发展令自我升值的，这样才好为自己争取更好的未来啊。说起来，外语糟糕，而且是工科建筑系出身的我能来到编辑部这个大家庭也算得上是一个天大的误会啊……

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



胜负师

【铂】在爆炸的资讯中狂欢是E3带给玩家最为直接的体验，而游戏媒体人不仅需要成为这一场盛大节目的参与者，更需要从嘈杂中抽离，尽自己所能去归纳与沉淀。以这样的心态制作展会特刊，对于我们和读者来说才会更有意义。

【金】E3开幕前几天，全公司有一半人毁着“督望先疯”，我却沉迷于PS4版《最后生还者》网战，主要怕再不打以后就没人了。虽然搜索有点慢，还有各种999级大神出没虐菜，不过这“24周”还是顺利刷完了。怎么说呢？填坑的感觉真是“不足为外人道也”。

【银】看了某健身APP的广告拍得那叫一个燃。下载后输入资料，给自己安排了两周的入门课程，看上去挺专业的。但是，我的手指停在半空，迟迟没有勇气点下“开始课程”的按钮。中途放弃和没开始就放弃，似乎后者会更心安理得一些吧？

【铜】上一条这么负能量吗？可是我又觉得不对，拿奖杯这么枯燥的事都已经坚持了七八年，我应该不算是一个没有耐心和自信的人吧？关键还是兴趣和持续下去的动力。

本期个人签名
400期倒计时开始……



宇宙人

☆由于编辑部玩PC版《守望先锋》的人太多，加上PS4版网络状况相比PC真的让人捉急，再加上PC版也不贵……所以最后我还是跟风多入了一份PC版。于是近段时间每天晚饭时间过后，编辑部就会进入“网吧”模式，然后跟其他编辑一起集体xi……不对，集体晚自修学习，场面甚是热闹。

★最近不仅收到很多问我股票投资的骚扰电话，连诈骗电话都收到了。前几天突然一个自称警察的电话打过来说我有个账户涉嫌洗钱，说要抓我到上海那边上法庭。因为一开始这出“大龙凤”演得太出戏，前面毫无“骗钱”痕迹，所以我一开始居然还信了！（后来一查才发现是老套）还好我有位好基友就是当警察的，打电话跟他一说马上就拆穿了这个骗局。虽说最后没有被骗到钱，但是被蒙混了一个多小时我还是觉得这简直是人生的污点。所以这里还是提醒一下各位读者，慎防骗局，陌生电话尽量不要接。特别是转钱和说密码是底线，绝对不可以越过。

本期个人签名
今年依然在E3特刊截稿期间度过了第x个18岁。



苍穹

虽然料到了会公布《生化危机7》，但没想到竟然是这样一种形式。在体验过《Beginning Hour》后跟其他一些玩了十几年《生化》的朋友一样，都异常淡定——没什么好喷的，等正式版出来再评价。“假手指”和“斧头”已然逼疯了一群人了（笑）。

E3期间另一款让我比较感兴趣的游戏是《Wild Guns Reloaded》。当年在SFC上跟朋友双打玩得不亦乐乎，这次的PS4版肯定也会入了。

欧洲杯开赛以来一场没看，足球赛应该是我工作以后放弃的最大兴趣了。平时就经常要熬夜加班，再挤时间看球身体多半扛不住，另一个主要原因是喜欢的球员也基本都退役了……

本期个人签名
手指无用，回头是岸，放下斧头，立地成佛。



古林

●《逆转裁判6》再次塑造出了让人无比感动的角色。姑且不论剧情与案件在细节上的一些问题，我在最终章意识到某个核心真相的瞬间，眼泪就不受控制地掉了下来。这种催泪系的设定与剧情实在是太戳我死穴了……下一个能让我投入进去的AVG大概就是《真流行之神2》吧，希望这次的作品不会让人失望。

●由于近来直播了太多的《生化危机》，我正直而纯洁的形象似乎岌岌可危。我真的不污！真的不污啊！我只是比较粗俗！！顺带一提，苍老师推荐了一本书给我，叫《天才在左 疯子在右》（作者/高铭），其中大部分的内容就是记录者与精神病患富有内涵的对话。尽管书本身的内容非常有意思，可我已经隐隐感觉到了，他一定是希望我能从中积累些新的段子……

●虽然还没有当年的《寂静岭PT》那么夸张，但《生化危机7》的概念体验版还是逼疯了不少玩家。这两天我在苦口婆心地劝一个朋友放下手柄，回头是岸。什么假手指，什么斧头……一定又是卡普空的阴谋！我是不会上当的！

本期个人签名
一点都不污的我。





初心者

青沼英二居然明言GamePad会割裂游戏体验，要知道在第一次演示的时候，地图还是分开显示在GamePad上面的，而且后来《黄昏公主HD》也加入了双屏要素，这不是自相矛盾么……尽管那是事实，但作为高层说出这样的话就等于告诉玩家：“我们为了NX已经把游戏回炉了一次，你们买NX版吧！”毕竟没有了专门设计的双屏特性，选择Wii U版也就几乎没有任何意义了（除非不想对着大屏）。所以这样的发言，很可能是在有意无意地暗示NX要注重传统的操作方式。坐等下半年的专场发布会！

E3最让我眼前一亮的东西，是Xbox的手柄定制服务。换颜色就已经够炫酷了，居然还能刻字。不管实际会有多少人去用，这种差异化的服务都值得一赞。

本期个人签名
宝可梦正式加入“友尽全家桶套餐”。



果汁

截稿后终于去买了实体版的《血与酒》资料片，是的就是冲着昆特牌去的！这下终于收齐了…虽然也没人陪我打。资料片的新地图环境优美，明亮的光线让我感到很舒服，在这种地方开打昆特牌，岂不美哉。这次流程似乎很长，看来要打一个月了…

《魔兽》电影看得挺开心的，虽然自己只玩过魔兽争霸，关于世界方面的后续故事就不是很清楚了（笑）。

本期个人签名
血与酒，昆特牌大战再临。



乙太

《守望先锋》在编辑部的热度超乎想像，不少以前不玩FPS的同事也在安利之下入了坑，利用休息时间开黑也成了家常便饭，以至于晚上经常会出现一个车队装不下所有人的情况。对于我个人而言，似乎很久没有这种频繁开黑玩游戏的体验了，上一次还是大学时期沉迷《LoL》的时候，不得不说能够这么玩游戏还是非常开心的。

本期个人签名
想玩的游戏都在明年，下半年的钱包保住了。

秋沙雨

☆《TOB》最新放出的三段试玩影像信息量有点大，很多《TOZ》的设定小彩蛋，我喜欢。等把《TOB》的lalabit限定版与《TOZ》的日文PS4版搞定之后就能开始为PSVR存钱了，原本想着要不要再等一段时间，结果在首发阵容里看到想玩的游戏就完全控制不了自己了。同时计划着要买《TOZX》的蓝光，只是不知道这次是像《噬神者》一样分卷出还是像《Fate》那样直接出个Box。

★等我好不容易把《噬神者》和《苍穹之法芙娜EXODUS》的BD坑给填上，正准备开始重新给两年前开了坑结果只填了两铲土的《银河机攻队》BD坑继续填土时，官方突然和我说要出BD Box而且Box初回版还包含了各卷初回版的所有内容时，我抱着上个星期刚拿到手的《银河机攻队》BD第二卷停止了呼吸并给官方献上了我的钱包。

本期个人签名
当中文版的消息出来时，我的钱包就彻底不见影了。

纱迦



★E3上看到Xbox One S才反应过来：原来这代主机已经诞生3年了。X360诞生是2005年，加3年就是2008年。2008年也就是奥运会的时候，我好像还是在玩PS2游戏。但是如今我的X360已经有一年多没开机了，至于PS3就更不用说了。如此说来，这一代主机是比上一代还要成功喽？一想到明年天蝎就要出了，PS4K估计快了，真是有种光阴似箭的感觉。等等，好像漏了一台主机？

★“DQ无双2”真好玩，就是白金要求和实际游戏后期的玩法背道而驰，实在是有些不爽。说起来如今日厂的游戏白金越来越简单，惟有KT的游戏是变本加厉的耗时，而且都是没啥技术含量的刷刷刷。“DQ无双2”是KT开发的，于是也继承了这一“优良”传统，实在是不爽。我还是继续愉快地打我的联机吧，新的DLC又要出了。

★最近晚上只要是和朋友一起联机《COD黑色行动Ⅲ》的时候，我妈就喜欢在旁边听一些老歌，其中第一首就是草蜢的《忘情森巴舞》，搞得联机的小伙伴们都对此音乐着了魔，然后就各种掉链子……

本期个人签名
一起森巴舞。

昴星团



★《游戏王》的最新掌机作品竟然是免费氪金制度，简直可怕，不过似乎一开始就送一幅主流卡组(青眼)，是这样的话还算良心。

★《逆转裁判》的动画总算完结，整部动画从头到尾的表现真的是乱七八糟，但是这里的真宵比原作的要萌太多了，到后面基本都是冲着真宵去看的，成步堂啊御剑啊什么的让他们自己龃去。(笑)

★6月21日为了买PSN的《神威9号》，一直盯着商城直到11点，却只看到了日英文版，过了好久也没有出现中文版的下载，于是去PSN亚洲官网查了一下，反而只查到了中文版……于是抱着PSN名字写错了的心态买下了。没想到下午再搜PSN的时候竟然发现了真正的中文版……无奈只能再掏钱买下(毕竟要写攻略)，冲动是魔鬼啊！惟一的安慰就是日英文版的下载速度极慢，中文版反而一下子就下好了……不过想想之前下日英文版也花了不少时间，一点也没有安慰啊啊啊!!

本期个人签名
【7月吃土 国际版】已购买。

哪尼



◆已经许久不玩PC游戏的我最终还是在编辑部的“大势所趋”下入手了战网的《守望先锋》，已经服役五年的笔记本自然无法胜任，于是又重新配了一台新的台式机。现在编辑部里几乎每晚都能组成六黑车队，甚至打6V6都不是问题，同时覆盖了文编、美编、非编等多个部门。从编辑部内购买人数、投入时间、话题热度等方面综合来看，这大概是我来编辑部三年时间内人气最高的一款联机作品了。

◆把CPU、内存、硬盘等配件统统换了个遍后，大学时代的笔记本被我强行“续命”到现在，不过即便作为生产力工具也已经显得力不从心了，更别提跑最新的游戏了，于是《守望先锋》正好成了更换设备的契机。虽说平日里都有持续关注DIY市场，但真的要付诸行动后反而各种纠结，惟一的结果就是——加钱、加钱、加钱……

本期个人签名
在这里停顿……

伽蓝



对于我来说这是十分平凡的一届E3，像大表哥这样的核弹没盼到，其他关注的游戏在开展前也已经知道得差不多，反而是微软的Play Anywhere让我留下了比较深的印象，其实之前《量子破碎》时其实就有XOne和Win10买一送一的先例，只是当时这一服务还没有正式定名，Play Anywhere最大的好处，说白了就是能让XOne玩家在PC上获得同步的游戏体验，如果PC配置足够高，理论上在画面上会获得更好的体验，如果以后不局限于家家教款第一方游戏，而是有更多的第三方加入，那就更好了。

本期个人签名
玩家自有选择。

稀饭



去一趟E3，总是会让我感慨万千，不过今年也算是特别有感触。因为过往只是因为属于E3快乐的日子转瞬即逝，而觉得颇为失落，但今年却真的不得不感到人生苦短。原因是什么？因为直到今年我才终于习惯了E3的节奏，时差问题只在第一天影响过我，长途飞机也坐得更自在了，回国之后倒时差的痛苦程度也直线下降，而这已经是我第四年出席了，人生又能有几个四年？而且就算是今年有了VGtime的小伙伴们协助，现场采访已经算是比较完满了，我还是感觉有所遗漏，总是有一些精彩，来不及捕捉下来，分享给大家，而我却永远也不可能确定，明年又是否有这样的条件和这样的机会。所以或许在人生苦短之外，我还得到了另外一个感悟：人生没有S/L，只能学会拥抱遗憾了。

这次去美国没什么物质上的收获，因为实在太忙，逛商场的机会都不多，但是在离开美国之际，我却在机场的书店里找到了一本令我惊为天人的神书：《漫威百科全书2015添补升级版》！内含超过1200个超级英雄的详尽资料，份量足够用来当板砖，简直是居家旅行杀人的利器，仅售43美元，换算成人民币听起来有点贵，但是相信我，只要你掂一掂书的份量，就知道绝对值。



本期个人签名
参加一趟《昆特牌》演示，对CDPR脑残粉度翻十倍！



乌冬



◆虽然自己对《魔兽》的世界观不太了解，但还是跟风去看了这部现象级作品。不得不说真不愧是大制作，CG做得无可挑剔，无论是形象各异的兽人还是金碧辉煌的城堡，一下就把人带入到了《魔兽》的世界里。剧本则不过不失，如果有一定的《魔兽》知识会比较容易了解导演的想法，当然就算不懂也没关系，纯当成一部独立的CG电影来看也是没有问题的。

◆想不到还能在PSV上看到原创的《机战》作品，而且参战作品还有《宇宙战舰》和《闪光的哈萨维》，真是让人喜出望外。但是作为一部叫作V的作品，竟然没《V高达》、《孔巴特拉V》和《波鲁吉斯V》，有点说不过去吧。(笑)

◆以前AKB总选举一般都看富士台的转播，今年由于国内各大视频站都有转播，观看体验好了不少，国内视频站不仅有自己的源，而且最重要的是没有CM，可以实时一气呵成看完，大满足。

本期个人签名
随着总选举的结束，焦虑也随之烟消云散。

三日月



可能是因为这次网络剧透过于给力的原因，这次E3并没有给我带来太多的惊喜。不过由于是第一次到现场的缘故，新鲜感或多或少还是有的，E3的更多精彩并不是单纯靠文字或者网络直播就能感受的。另外也第一次亲身感受到了波兰人的热情和亲民，《巫师3》荣获去年年度游戏不是没道理的。

实话实说，E3的赠品真是给力，几乎都是送衣服的，最后的结果就是我回国时的衣服比我去美国的时候数量翻了一翻。除此之外的收获还有在飞机看了10部电影和白了PSV版《奥丁领域》……等等这些貌似和美国没什么关系……

第一次出国新鲜感肯定是有的，但没有想象中强烈。可能是因为自己经历的原因，外国的人文风景都没有给自己带来太大的震撼感。不过即便如此，洛杉矶的那几天还是相当令人难忘的。

本期个人签名

然而还是中国好。

三味线



◆今年的E3劲爆消息一浪接一浪，然而临近截稿日忙得焦头烂额，实在没心情为一部部大作惊叹……只不过公司里时而会传来同事们激动的咆哮，发布了什么大作上也能知道，不得不说，这种被"剧透"的感觉简直酸爽无比！

◆四月番纷纷完结，开播前就特别期待的《迷家》没有想象中那么好看，对于后面越来越凌乱的剧情、越发逗比的角色、谜一样的CP组合，我只想说："可以，这很迷家。"其实最难接受的还是蓝发男二（名字记不住）对男一号光宗的执着，总是一副被妹子抢走CP的怨恨表情到底闹哪样？！说好的悬疑不应该是这方面的悬疑吧。

◆七月最大的期待莫过于《伊苏8》，不过从之前的宣传PV来看，本作的PSV版在战斗中掉帧情况比较严重，说好的高速战斗都快卡成低速战斗了，希望正式版能有所改善吧。

本期个人签名

没有回复药喝我要挂了。

白菜



虽然对游戏机非常熟悉，但对一般电脑用品的认知只停留在粗涉皮毛的程度。前段时间电脑音箱终于报销，我四处截图问群里老司机哪款音箱性价比较高。终于有正义之士忍不住出来振臂高呼：2000元以下的音箱也就听个响！释怀之，于是购入低端漫步者。从换音箱开始，注意到身边的一些日用品也基本都到了"改朝换代"的时刻。趁着游戏淡季来临支出不高，赶紧大采购一番吧。

《火焰之纹章0》的第五弹就要发售了（大家看到这句话的时候已经发售了）。个人最期待的《封印之剑》作品中，43莉莉娜的强度可以接受，但王牌卡主人公54罗伊直接刷新了54级别主人公咸鱼值的底线，完全不知道这样的角色是如何通过测试的。看来《封印》也只有等下一弹的追加强化了。当然我由衷希望此时的自己已经被打脸，并欢快地构筑着《封印》卡组。

本期个人签名

奶一口上级索菲亚很强很强很强（希望）。

梦叶



@编辑部中毒报告NO1：现在《守望先锋》的中毒人群已进一步扩散，游戏发售前好几位义正言辞表态坚决不入的硬汉也未能幸免，如今视频组的办公室已沦为聚众吸毒场所，每晚都会从内传出他们因摄入过量而充满野性的咆哮声，目前仍未能找到有效的戒毒措施，目前只有我和几位保守派幸免于难，我不确定自己还能支坚持多久，希望下一期杂志上市的时候我依旧坚挺。

@本届E3我是一本满足了，特别是之前漏出的很多传闻竟然都成真了！还能有像《蜘蛛侠》新作这样的惊喜，对我来说简直不能要求更多。《塞尔达传说 荒野之息》的表现也完全超出预期，NX正式列入购买清单！然而最可惜的是R星方面竟然毫无动作，要知道这样的厂商憋起大招来那可是很恐怖的，衷心希望他们到时候能公布一款能将我一击必杀的作品。

本期个人签名

现在看到有作品延期感觉就像是濒死回血一样开心！

八重樱



★AFK了差不多一年多的《FF14》，被公会众喊了一句"你回来就做舞娘装给你穿"，于是屁颠屁颠地就上线了。回归之后先花了一整个晚上把3.0版本的剧情看了一遍，不愧是SE的游戏，被为了一嘴的玻璃渣，好久没有哭得这么厉害了……然后遇到了一个和我叫一样名字的玩家（她是中文的"八重樱"，我是日文的"八重桜"），对方说"一看就是崩坏厨"，然而我真的不是呀！笑哭ING，迷之尴尬。

本期个人签名

I MISS HAURCHEFANT.

简子君



6月20日，骑士对阵勇士队的总决赛来到最终的抢七大战，骑士队在G5和G6中展现出的坚韧，为自己争取到了决胜的机会。从2006年我成为NBA球迷之后，第一个喜欢上的球星就是詹姆斯，你问我为什么？可能是他长得比较像"猩猩"吧（笑）。每年都关注詹姆斯的季后赛，见证了他缔造的成就，也习惯了他在季后赛中失败，比较信邪的我也认为骑士可能将永远和冠军无缘。不过，梦想毕竟还是要有的，在欧文右翼命中那颗不可思议的三分球锁定胜局，詹姆斯捧起奖杯的一刻，我TMD竟然哭了！别的也不多说了，恭喜詹姆斯，恭喜骑士队。

本期个人签名

这是我喜爱篮球后，最激动的时刻。



马修



◆不得不说，现在厂商捂消息捂得越发严实了，本届E3竟然有这么多惊喜。

◆虽然我个人非常关注虚拟现实，也很乐于在虚拟现实中感受身临其境的游戏体验。但是当虚拟现实真的迎来来这么一大波人气IP和3A大作时，反倒更平静——有大作阵容当然是好事，但全新的表现方式，真正彰显其独一无二支的优秀之处也许还是要平台原生的游戏，就如评论家们经常说的：虚拟现实的《愤怒的小鸟》，什么时候才能出现？

◆上期说的那个600多个零件的火车模型，慢慢腾腾好不容易做好了底盘架，这种模型做起来果然是造车的节奏，还好过程本身也是一种乐趣。

◆最近在填坑的游戏依然是3DS VC的初代《精灵宝可梦》，但进度缓慢，一方面距离上次玩已隔近20年，很多细节部分都已生疏导致多走不少弯路；一方面又因为赶上E3要全力忙于工作，以至于放下了好几天……

本期个人签名

E3期间带着拖延症和懒癌两种大病完成了工作，但病情似乎并没好转。

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2016.06.23-2017.03.07

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

经过 E3 后，各家用机平台大作都逐一公布了发售日，从今年年底到明年年初都有大作陆续推出，建议各位玩家在最近抓紧时间将近期欠下的游戏债补完，否则到了年末大作井喷之时，就别怪我们没有提醒你了哦！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	日版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K	体育	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3 つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
16 日	妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗	妖怪ウォッチ 3 スシ / テンプラ	Level 5	角色扮演	日版
28 日	智龙迷城 × 神之章 / 龙之章	パズドラ X 神の章・龙の章	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界树の迷宫 V 长き神话の果て	Atlus	角色扮演	日版
4 日	龙珠 合体	ドラゴンボ－ルフュ－ジョンズ	BNEI	角色扮演	日版
25 日	银河战士 Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作	日版
25 日	蓝色雷霆闪电枪 爪	苍き雷霆 ガンヴォルト 爪	INTI CREATES	动作	日版
2016 年 9 月					
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスタ－ハンタ－スト－リ－ズ	Capcom	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
23 日	初音未来 歌姬计划 未来之音	初音ミク Project DIVA Future Tone	SEGA	音乐	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
28 日	7 日死	7 Days to Die	Telltale Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
7 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	中文版
12 日	生化危机 5	Resident Evil 5	Capcom	动作冒险	美版
12 日	捉鬼敢死队	Ghostbusters	Activision	动作射击	美版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII－ラクリモサ･オブ･ダ－ナ－	Falcom	动作角色扮演	日版
21 日	黑蔷薇的女武神	クロバラノワルキューレ	Compile Heart	角色扮演	日版
26 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman: Return to Arkham	WB Games	动作冒险	美版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	音乐	日文版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
9 日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	美版
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	拳皇 XIV	The King of Fighters XIV	SNK	格斗	中文版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	日版
25 日	初音未来 歌姬计划 X HD	初音ミク –Project DIVA– X HD	SEGA	音乐	中文版
26 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K	体育	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	最后的守护者	人喰いの大鷲トリコ	SIE	动作冒险	日版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン－ホロウ・リアリゼーション－	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジ－	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	耻辱杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	日版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Biohazard	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon:Zero Dawn	SIE	动作射击	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
28 日	7 日死	7 Days to Die	Telltale Games	动作冒险	美版
2016 年 7 月					
12 日	生化危机 5	Resident Evil 5	Capcom	动作冒险	美版
12 日	捉鬼敢死队	Ghostbusters	Activision	动作射击	美版
26 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman: Return to Arkham	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
26 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
2016 年 9 月					
13 日	再生核心	ReCore	Microsoft	动作射击	中文版
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K	体育	中文版
27 日	极限竞速 地平线 3	Forza Horizon 3	Microsoft	竞速	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy X V	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23 日	卡里古拉	Caligula – カリギュラ –	FuRyu	角色扮演	日版
23 日	萝洁与黄昏之古城	ロゼと黄昏の古城	日本一	平台动作	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
14 日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14 日	英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版	英雄伝説 空の軌迹 The 3rd Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースⅧ –ラクリモサ・オブ・ダーナ–	Falcom	动作角色扮演	日版
28 日	世界最长的 5 分钟	世界一長い 5 分間	日本一	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 2	討鬼伝 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国無双 英傑伝	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
4 日	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	角色扮演	日版
25 日	战国少女 传奇之战	战国乙女 ～ LEGEND BATTLE ～	Planet G	动作	日版
25 日	初音未来 歌姬计划 X HD	初音ミク –Project DIVA– X HD	SEGA	音乐	中文版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
13 日	恶魔凝视 Ⅱ	デモンゲイズ Ⅱ	角川 Games	角色扮演	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版

XBOX360

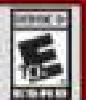
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
2016 年 9 月					
20 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K	体育	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
2016 年 10 月					
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 10 月					
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

06.28 乐高星球大战 原力觉醒

多机种 动作冒险 ■WB Games ■对应机种为：PS4/XOne/PS3/X360/PSV/Wii U/3DS




推荐度 A

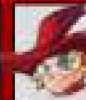


既然乐高已经成功把之前的所有六部《星战》电影改编成了乐高游戏版，去年上映的第七部作品《原力释放》自然也逃不过改编的“魔掌”。《乐高星球大战 原力觉醒》的故事脉络遵循的是电影的剧情，但会加入各种恶搞，以符合乐高的逗趣风格。游戏系统方面则加入了能够让角色在某几个区域靠着躲藏在掩体后敌人枪战来推进的 Blaster Battles，建造方面则让制作建筑拥有了多个选择，从而让玩家选择不同的方法解谜。

06.30 超级机器人大战 原创世纪 月之住民

攻略预定

多机种 策略角色扮演 ■BNEI ■无对应周边

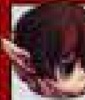
推荐度 A



本作为“《超级机器人大战 原创世纪》系列”的正统续作，也是“《机战》系列”首次登陆 PS4 平台的作品。本作 PS4 版将拥有前所未有的进化，除了分辨率能够达到 1080p 以外，还将拥有更高水准的战斗演出。游戏的剧情承接自《第 2 次机战 原创世纪》，系统也将与前作相仿，不过《机战 J》、《机战 GC/XO》等经典作品中的主角将会参战，他们的故事也将成为本作的主线。值得一提是，来自《机战 OG 传说 无限边境》的主角哈肯也将在本作登场，不知道“《机战 OG 传说》系列”的其他角色会不会也有机会亮相呢，让我们拭目以待吧。

06.30 极限脱出 刻之困境

多机种 文字冒险 ■Spike Chunsoft ■对应机种为：PSV/3DS

推荐度 B



“《极限脱出》系列”在死亡游戏中融入密室逃脱，凭借扑朔迷离的悬疑剧情和神秘的设定，以及贯穿全篇的诡计征服了文字冒险游戏玩家。本作的死亡游戏每隔 90 分钟就会让参与者沉睡并抹除记忆，因此剧情也将变得支离破碎。9 名角色被分为 3 个队伍，隔离在庇护所的三个区域，其中 6 人注定要在进退两难的困境中牺牲，从而打开最终的出口。作为系列第三作，《刻之困境》的时间处于前面两作之间，而前两作的部分角色也会再次登场，包括之前遗留下来的所有谜团，都将在这里得到终极解答。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。